●平成12年9月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第9号 通巻15号

ニンテンドウ64
ゲームボーイ
のすべてがわかる!

『ポケモンスタジアム金・銀』ついに発覚!!

[2000.09 7/21発売号]

Monthly ファミ通64+（ロクヨンプラス）

2000.09
大増ページ シール付き 特別定価
520円

任天堂全面協力

ファミ通一族の陰謀 20 世紀最後のクリスマス!

夏休み特大プレゼント
N64・GBハード&ソフトほかを
386人に
プレゼント!!

最終攻略
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
保存版 パワプロ2000

新作スクープ3連発
どこよりも濃い! 風来のシレン2
ここまでわかった マリオストーリー

総力取材
2000年上半期 TOP100ソフト &下半期はどうなる!?

攻略スペシャル
星のカービィ64/ワリオランド3/メダロット3

徹底解析
よくわかるマリオテニス64 &高橋兄弟インタビュー

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京/大阪/
愛知で絶賛放映中

© 2000 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY / MASTER LICENSOR DREAM RANCH INC. © 2000 Nintendo / CAMELOT

Nintendo®
ラリーから始まる、テニスの面白さ。
「テニスの面白さってなに？」って聞かれたら何て答える？答えは色々あるだろうけど、あえて『マリオテニス64』がこだわったのは「ラリーを続ける面白さ」。
ちょっとなれれば誰でも簡単にラリーが続けられるバツグンの操作感。相手とのラリーの中で「どうフィニッシュに持ち込むか？」を考える面白さ。
ありそうでなかった本格派テニスゲームの決定版、『マリオテニス64』がついに登場だ!
テニスゲーム
1～4人用
振動パック対応
バックアップ機能付き
マリオテニス64™
FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT
好評発売中
メーカー希望小売価格
6,800円（税別）
任天堂株式会社
本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64
MARIO TENNIS
FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT
NINTENDO64
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
©2000 Nintendo / CAMELOT

DVD VIDEO
月刊ゲーム情報DVD
ジーパラDVDマガジン
Gpara DVD Magazine 8
Vol.4 August 2000
1,480円(税別)
新作ゲームカタログ
8月発売予定ゲームソフト
全53タイトル完全収録
Gトーク
心霊スポットで恐怖のインタビュー
稲川淳二
スーパーテクニックシアター
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ジーパラ特集
この夏はマリオが大活躍!!
マリオストーリー&マリオテニス64
新作マリオ大特集
他、今月も盛りだくさんの内容!
GTV DVD
Major wave
ジーパラDVDマガジン Vol.4
1,480円(税別)
8月10日発売予定
©2000 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS.
つなぐ、買える、ジーパラ。
あらゆる機種のゲームが買える、
インターネットでゲームが買える。
iモードでもゲームが買える。
〒153-0064 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F ジーパラドットコム株式会社 TEL.03-5740-7958(お客様窓口/月〜金10:00〜17:00) お問い合わせ：info@gpara.com

Gpara.com
ジーパラドットコム

動く画像で見ると マリオのことも もっとよく わかっちゃうね!

毎号ソフトを動画で紹介してしまう新作ゲームカタログを中心に、旬のネタやビックな企画、
あっと驚く新作スクープ。TVや雑誌では実現できない斬新な情報をドーンとDVDでお届けします!!

Gpara DVD Magazine
ジーパラDVDマガジン

Vol.1～3好評発売中!
お求めはお近くのゲームショップまたはジーパラドットコムで。
販売元:コナミ株式会社 制作/発売元:株式会社GTV/ジーパラドットコム株式会社 協力:株式会社メディアファクトリー

http://www.gpara.com

ポケットジーパラ
NTTドコモ公式サイトとして
iモードサービス"ポケットジーパラ" 発・信・中!! メニューリスト…►エンターテイメント…►ゲーム…►ポケットジーパラ
※通信料は別途かかります

GAME BOY COLOR
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
キーンコーンカーンコーン。
「せんせー、さよならーっ」
鐘の音とともに、校舎から飛び出してきた
みんなの元気な声がイクル村にひびきわたります。
「外で遊ぶのもいいが、モンスターには気をつけるんだぞ」
先生の声が聞こえているのかいないのか、
みんなは近くの公園をめざして、
いちもくさんにかけ出していきます。
学校が終わった後の自由な時間、
そこからかれらの冒険がはじまるのです。
学校が終わると、未知の冒険が始まる。
これが未知の冒険への5つのキーワードだ!!
1 ソウルを集めろ!!
集めたソウルを組み合わせて全62種類の魔法を手に入れろ!君は最強の魔法を作り出せるか!!
ソウルとペンダントを組み合わせると…
全62種類の魔法が使える!!
2 迫力満点のバトルシーン!!
従来のゲームボーイでは味わえないド迫力のクォータービューバトル! 絶対に満足すること間違いなしだ!
迫力満点のバトルシーン!
こうげき まほう
アイテム にげる
3 安心ナビゲーション!!
ナビゲーション機能付!
キミが場所に迷ったり、ゲームを途中で中断してもナビゲーション機能によりアドバイスがもらえるぞ!
4 謎の怪盗ヤーモ!!
バトルに敗れた時、怪盗ヤーモが出現。ソウルを引き換えにイベントが発生するぞ。
5 主人公を選べるぞ!!
主人公を男の子と女の子どちらか選べるだけでなく、男の子だけ装備できるアイテムがあったり、女の子には優しいキャラクターがいたり、奥深く楽しめるのだ!
すべてのGAME BOY共通
王道ロールプレイングゲーム
ソウルゲッター
放課後冒険 RPG
2000年8月4日 発売予定!! 定価3,980円[税別]
マイクロキャビン®
最新情報 http://www.microcabin.co.jp
お問い合わせ/〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 TEL0593-53-3811 FAX0593-54-5839
ゲームボーイカラー
GB ゲームボーイ
© 2000 MICROCABIN CORP.
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

GAME BOY COLOR
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
マジカルシューティングがカラーゲームボーイで登場!!
Story
冒険の始まり。
ある日リプルは、先生との約束を破って、
禁断の聖書「眠れる悪魔」をこっそり開いてしまいました。
するとどうでしょう、突然その中から6匹の悪魔があらわれ、
賢者の谷に飛んでいってしまいました。
さぁ、大変！早く悪魔たちを聖書の中に戻さないと
リプルはカエルにされてしまいます。
星の子「くるるん」と「ぐるるん」を連れて
リプルは、賢者の谷を目指しました！
Game
6匹の悪魔を連れ戻せ!!
星の子「くるるん」と「ぐるるん」、
スペシャルマジックをうまく使って
各全6ステージの最後に居るボス・キャラクター を
倒してステージをクリアしよう。
ボス・キャラクター
星の子「くるるん」と「ぐるるん」
星を使って攻撃と防御!!
コミカルでカラフル
全11種類の攻撃魔法!!
悪魔を倒してクリスタルをゲット、
マジックショップでスペシャルマジック
やアイテムを購入。
RPGのようなショップシステムで色々な物が買える！
バルカン
スリーウェイ
スイング
バウンド
ウェーブ
…などなど、まだまだ強力な魔法が続々登場。
マジカルシューティング
COLOR 専用
MAGICAL CHASE GB
マジカルチェイス
〜見習い魔法使い 賢者の谷へ〜
2000年8月4日 発売予定!! 定価3,480円[税別]
●ゲーム難易度が2段階設定で『らくらく』、『わくわく』のどちらかを選択できます。
●初心者やシューティングゲームが苦手な方に易しい、何度でもコンティニューできるフリー・コンティニュー設定。
マイクロキャビン
最新情報 http://www.microcabin.co.jp
お問い合わせ/〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 TEL0593-53-3811 FAX0593-54-5839
ゲームボーイカラー
© 2000 MICROCABIN CORP.
© 1991 QUEST.
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Nintendo
NINTENDO64
紙のようにペラペラになったマリオと仲間たちが、
3D空間でくりひろげる楽しさいっぱいRPG!
クッパにさらわれた星の精とピーチ姫を救うため、
アクションとロールプレイングが合体した
ニューマリオワールドで新たな大冒険に旅立とう!
ペーパーマリオが、新たなRPG冒険へと旅立つ!!
マリオストーリー™
MARIO STORY
8/11 on sale メーカー希望小売価格 ¥6,800 税別
NINTENDO64
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
とNINTENDO64は任天堂の商標です。© 2000 Nintendo.Game by INTELLIGENT SYSTEMS.

CONTENTS

ファミ通64+

エンターブレイン
2000年7月21日発売
特別定価 520円(税込み)

© 2000 ENTERBRAIN,INC.

最終攻略
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 26
最終ボス戦まで残された情報を公開。これさえ読めばゼルダのすべての謎が解明する!
実況パワフルプロ野球2000 90
いよいよ最終攻略のサクセスモードは、読めば必ず作れる選手タイプ別フローチャートだ!

■特集■
2000年上半期TOP100ソフト 18

ファミ通一族の陰謀・夏 今年の夏もあいつらがやってきた! 10
総勢386名
夏休み大プレゼント N64・GBのハード&ソフトをプレゼント! 24

■新作スクープ■
ポケモンスタジアム金銀 42
マリオストーリー 46
コロコロカービィ 52
不思議のダンジョン 風来のシレン2 ~鬼襲来! シレン城!~ 54
真・女神転生デビルチルドレン 『黒の書』/『赤の書』 62
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン 70

■ゲーム徹底解析■
マリオテニス64 トーナメントを勝ちあがる方法、教えます! 102
メダロット3 第2話までを完全攻略 112

■特別企画■
おじゃる丸 グッズ争奪バトル 126

■攻略探偵団■
新連載!
星のカービィ64 118
ワリオランド3 不思議なオルゴール 122

■コミック■
ゴレムマイト・アフロ 和六里ハル 150

■強力連載■
新作ゲームクロスレビュー 7月発売の全ゲームをレビュー! 14
カードヒーロー道場 対戦の極意を名誉師範が伝授 86
バリバリ禁断の秘技 エキサイトバイク64のパスワードを大公開!! 116
ポケモン金・銀64+放送局 セレビィ続報! わざの隠し要素大公開! 147
IN STORE NOW 6月22日~7月21日の間に発売されたニンテンドウ64とゲームボーイ、ニンテンドウパワーの全ソフトを紹介 154
あそぶのうみそ すぎやまこういちさんの巻 166

■折込み付録■
特製シール マリオテニス64/マリオストーリー/ゴレムマイト・アフロ

■明るいゲーム計画■
ファミ通64÷
全日本若林通信 ……132
バカタール総合研究所 ……134
秘密結社ゲボゲボ団 ……136
ゲエムバカ専門学校 ……138
ゲームコロッセオ ……140
真相クンと噂チヤン/新・名作伝説 ……142
編集者対抗ページ争奪バトルロイヤル ……143
ゲームのハテナ ……144
SOFT Release Schedule ……145
ファミ通協力店リスト ……146

64+ MONTHLY DATA 12
DDF 128
ニンテンドウパワーソフトリスト 160
MONTHLY NEWS & TOPICS 172
From READERs 176

連載復活
モノマニア2000 ファン待望"だがしのヒミツ"も復活! 171

ファミ通64+9月号

COVER

キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ/川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン/村田順一

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業局)

発行/株式会社エンターブレイン
© 2000 ENTERBRAIN,INC. 本誌記事の無断転載を禁じます。

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

NINTENDO64

エキサイトバイク64 154
がんばれ!ニッポン! オリンピック2000 154
実況パワフルプロ野球2000 90
不思議ダンジョン風来のシレン2~鬼襲来! シレン城!~ 54
ポケモンスタジアム金・銀 42
星のカービィ64 118
マリオストーリー 46
マリオテニス64 102/155

GAME BOY

GBハロボッツ 80
K.O. THE・PRO BOXING 82
あつめてあそぶ クマのプーさん もりのたからもの 157
いつでもパチンコGB CRモンスターハウス 158
井手洋介の麻雀教室GB 155
エレベーターアクションEX 83
おじゃる丸~月夜が池のたからもの~ 157
おじゃる丸~満願神社の縁日でおじゃる!~ 156
カード&バトル カードヒーロー 86
海底伝説トレジャーワールド 81
漢字BOY2 156
がんばれ!ニッポン! オリンピック2000 157
コロコロカービィ 52
ゴン太のおきらく大冒険 78
サクラ大戦GB 檄・花組入隊! 68
サバイバルキッズ2~脱出! 双子島~ 158
真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」 62
真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」 62
スターオーシャン ブルースフィア 73
仙界異聞録 準提大戦~TVアニメーション「仙界封神演義」より~ 80
ソウルゲッター~放課後冒険RPG~ 75
ぞくぞくヒーローズ 79
それいけアンパンマン!!~5つの塔の王様~ 78
ソロモン 81
小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010 79
ディアダニエルのスウィートアドベンチャー キティちゃんをさがして 158
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン 70
データナビプロ野球 159
トゥイティー世界一 80匹をさがせ! 83
ドカポン?! ミレニアムクエスト 157
とっとこハム太郎♥ともだち大作戦でちゅ♥ 77
爆走デコトラ伝説GB SPECIAL 159
バルーンファイトGB 77
ハローキティのスウィートアドベンチャー ダニエルくんにあいたい 158
牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール 74
ぽけっとぷよぷよ~ん 82
ポケットモンスター金・銀 147
ポケモンでパネポン 45
マジカルチェイスGB~見習い魔法使い 賢者の谷へ~ 76
ミスタードリラー 155
ムーミンの大冒険 156
メダロット3 カブトバージョン 112
メダロット3 クワガタバージョン 112
ロックマンX サイバーミッション 66
ワールドサッカーGB2000 156
ワリオランド3 不思議なオルゴール 122

NINTENDO 64 DD

日本プロゴルフツアー64 155

PRESENT see P.24
このマークは読者プレゼントのマークです。
応募方法はプレゼントのページにあります。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。
NINTENDO64 GAME BOY NINTENDO POWER 64DD は任天堂の登録商標です。

ファミ通一族

1

ソニー・コンピュータ・エンタテインメント
スキャンダル

2

アトラス
ペルソナ2 罰

3

エニックス
スターオーシャン ブルースフィア

4

エンターブレイン
トゥルーラブストーリー2

5

カプコン
ブレスオブファイアIV
うつろわざるもの

6

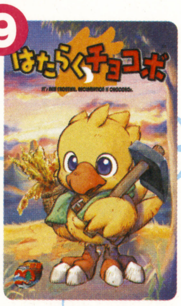
カプコン
CAPCON VS SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000

7

ゲームアーツ
グランディアII

8

コナミ
ときめきメモリアル2

9


スクウェア
はたらくチョコボ

10

セガ・エンタープライゼス
エターナルアルカディア

11

セガ・エンタープライゼス
JET SET RADIO

12

チュンソフト
不思議のダンジョン 風来のシレン2
～鬼襲来！シレン城！～

13

ナムコ
ミスタードリラー

14

ナムコ
テイルズオブエターニア

15

任天堂
マリオストーリー

16

任天堂
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面

17

メディアファクトリー
サクラ大戦GB
～檄・花組入隊！～

18

近藤るるる先生
オリジナルイラスト

20世紀最後の『陰謀』は、サンタが運ぶ!?

2000年夏の『ファミ通一族の陰謀』は、大胆にも"20世紀最後のクリスマス"。この超フライング企画は、その名のとおりミレニアムを記念する今年のクリスマス当日に、オリジナルテレカつきのクリスマスカードがキミの手に届くというもの。クリスマスカードにはそれぞれのゲームのクリエイターやキャラクターからのメッセージが入っている。しかもテレカは前回の陰謀で好評だったシルバーコーティング。あまりの輝きにサングラスがバカ売れしたという逸品だ。なんで真夏にクリスマス？ という疑問はさておき、今回は、全種類のテレカがタダでもらえる、ダブルチャンスも用意され、前代未聞の大充実ぶりだよ～ん！

●デザインは予告なく変更することがあります。
●テレホンカードは50度数です。

©2000 Sony Computer Entertainment Inc. ©ATLUS 1996,1999,2000 ©tri・Ace Inc./日野慎之介/ENIX 2000 © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2000 ※「SNK VS. CAPCOM(仮)」は、一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。※「SNK」は(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。 ©GAME ARTS キャラクターデザイン/かのえゆうし 世界設定デザイン/相崎勝美、みづの剣士 ©1999 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED. ©スクウェア イラストレーション/板鼻利幸 ©SEGA/OVERWORKS 2000 ©SEGA

の陰謀

20世紀最後のクリスマス

ダブルチャンス!!

抽選で100名に当たる!

今回の『ファミ通一族の陰謀』は20世紀最後ということもあり、積極的に参加してくれたみんなに大盤振る舞いをすることになった。名づけてダブルチャンス! その実体は、運がよければテレカ1枚分の値段で18枚もらえるという超太っ腹企画なのだ。気になる参加のしかたは超カンタン。下記の対象号それぞれについている全12種類の応募券を、9/1発売の『週刊ファミ通』についてくる専用応募用紙に貼って、800円分の未使用切手を同封して送るだけ! 抽選で100名様に全種類のテレカ&クリスマスカードが贈られるのです。もし抽選にもれても希望したテレカ&クリスマスカードはきちんと届くから安心して参加してね。

■あて先・応募方法

1. テレカつきクリスマスカードを手に入れるには、色の違う応募券が2枚必要です。下記のキャンペーン対象号にはそれぞれ色の違う応募券がついています。組み合わせは問いませんので、2種類の応募券をひと口として応募してください。同じ色の応募券2枚は無効になりますので注意してください。
2. 申し込み用紙に必要事項を書き込み、応募券を2枚貼る。(用紙も券もコピーは無効)
3. 封筒に80円切手を貼り、記入した申し込み用紙と未使用の800円分の切手を同封する。
4. かならず封筒の裏にも名前、住所、希望するテレカの番号を記入してください。

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号
『ファミ通一族の陰謀☆20世紀最後のクリスマス』
ファミ通64+係

締め切り 2000年9月30日(消印有効)

対象号

●週刊ファミ通	8/18・25合併号(8/4発売)、9/1号(8/18発売)、9/8号(8/25発売)、9/15号(9/1発売)
●ファミ通PS	8/11・25合併号(7/28発売)、9/8号(8/25発売)
●ファミ通DC	8/11・25合併号(7/28発売)、9/8号(8/25発売)
●ファミ通64+	9月号(7/21発売)、10月号(8/21発売)
●ファミ通ブロス	9月号(7/29発売)、10月号(8/30発売)

※上記の対象号12冊全てにそれぞれ色の違う応募券がついています。

■応募の注意

●封筒1通につき応募はひと口(テレカ1枚分)です。
●郵便番号はかならず7桁のものを記入してください。
●申し込み用紙は、黒か青のボールペンで記入してください。
●同封された切手が800円分以上入っていても差額は返却できません。たりない場合は、無効となり応募物を返送させていただきます。
●使用済みのものや端の切れた切手、収入印紙、現金などは無効です。
●未成年のかたは、かならず保護者のお名前と印を押して応募してください。
●投函日と希望する商品の番号はメモを残しておいてください。
●テレカおよびクリスマスカードのデザインは、一部変更になる場合もあります。
●今回のサービスは国内に限らせていただきます。海外のかたは応募ができません。
●申し込み用紙に"希望するテレカ&クリスマスカードの番号"の欄に記入がない場合は、近藤るるる先生のオリジナルイラストテレカになります。ご了承ください。また、ふたつ以上にマルをつけた場合は、事務局で選ばせていただきます。

お問い合わせ先

ファミ通一族の陰謀☆20世紀最後のクリスマス事務局
TEL 03-3293-2788
土、日、祝日を除く午前10時から午後6時まで
期間は2000年7月21日(金)～2000年12月29日(金)です。
なお、ファミ通64+では、テレカに関する質問は受け付けておりません。

ENTERPRISES,LTD.,2000 ©2000 CHUN SOFT ©NAMCO LTD.,ALL RIGHT RESERVED ©いのまたむつみ ©NAMCO LTD., ©2000 Nintendo. Gamed by INTELLIGENT SYSTEMS ©2000 Nintendo ©SEGA ENTERPRISES,LTD., ©RED 1996,2000 ©MEDIA FACTORY ©RURURU KONDOU 2000 ©1996,1999 ENTERBRAIN. INC/Bits Laboratory

この応募券を色違いで2種類集めて応募用紙に貼って送ろう!!

ファミ通64+ 20 9月号

キリトリ線

申し込み用紙

ご住所	□□□-□□□□ 都道府県
保護者のお名前	
フリガナ / ご本人のお名前	保護者の印鑑 (印)
電話番号	(　　　)　　　－

希望するテレカ&クリスマスカードの番号にひとつだけ○マルをつけてください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18

▲ふたつ以上に○マルをつけた場合、事務局で選ばさせていただきます。また、どこにも○マルをつけていない場合、お送りするのは18番のテレカ【近藤るるる先生のイラスト】になります。詳しくは応募の注意をご参照ください。

アンケート

①性別	男・女　②生年月日　19　年　月　日
③学年または職業	年生　職業
④e-mailアドレス	
⑤最近買ったゲームソフト	(　　　)(　　　)
⑥欲しいゲームソフト	(　　　)(　　　)
⑦趣　味	(　　　)(　　　)
⑧好きなゲームジャンルに○をしてください。	(a)アクション (b)シューティング (c)RPG (d)パズル (e)スポーツ (f)アドベンチャー (g)シミュレーション (h)その他(　)
⑨持っているハードに○をしてください。	(a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)パソコン/Windows (l)パソコン/Mac (m)その他(　)
⑩今回この雑誌を買った理由	(a)いつも買っている (b)記事が面白そうだったから (c)陰謀キャンペーンに応募するため (d)その他(　)
⑪陰謀キャンペーンで欲しいと思うグッズは?	
⑫陰謀キャンペーンについて何か一言!?	

▲ご記入の内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

注意

応募券は裏が見えるように2枚とも上半分だけしっかり貼ってください。

月刊ファミ通64+ 9月号

応募券　応募券

売り上げ TOP10

●集計期間● 2000年5月29日～2000年7月2日

1 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

→1

任天堂
2000年4月27日
5800円
7800円（メモリー拡張パック付き）

69,148本 累計550,779本

1羽、3頭、4段、5コ、眠るのは6時、起きるのは8時、右きき、よこ笛、ママ、ドトール、トータス、赤。以上、キータンの出す"なぞなぞ"のおもな答えでした。

2 ハンター×ハンター ～ハンターの系譜～

↗ー NEW

コナミ
2000年6月15日
4500円

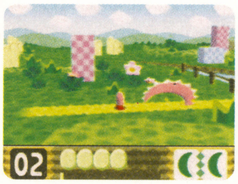
67,136本 累計67.136本

週刊少年ジャンプで好評連載中の『ハンター×ハンター』が、ゲームボーイ用ソフトとなって登場だ。ハンター試験に見事合格し、最強のハンターを作り出そう！

3 星のカービィ64

↘2

任天堂
2000年3月24日
6800円



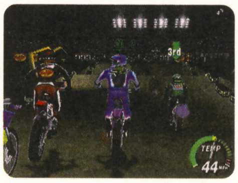
56,041本 累計612,216本

今月号から始まった新コーナー『攻略探偵団』では、『星のカービィ64』を攻略！ これさえ読めば全クリスタルを集めることができるぞ。118ページへ急げ！

4 エキサイトバイク64

↗ー NEW

任天堂
2000年6月23日
6800円



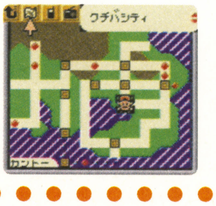
55,690本 累計55,690本

'84年にファミコン用ソフトとして発売された『エキサイトバイク』がニンテンドウ64に登場だ。今回は4人同時プレイも可能になり、友だちとの白熱したバトリが楽しめるぞ。

5 ポケットモンスター 金・銀

↘4

任天堂
1999年11月21日
各3800円



37,590本 累計5,395,662本

『ポケモンスタジアム金銀』の発売もいよいよ決まって、本格的なバトルシーズンが始まるぞ。強いポケモンを作るコツは『ポケモン放送局』でやってるから参考にしてね。

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。 左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、ピンクが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

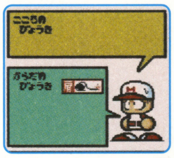
6 ↘3 実況パワフルプロ野球2000

コナミ 2000年4月29日 7800円

36,720本

累計216,059本

7 ↘5 パワプロクンポケット2



コナミ 2000年3月30日 4500円

23,956本

累計219,730本

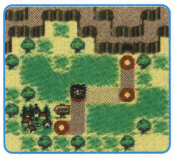
8 ↗- NEW ミスタードリラー

ナムコ 2000年6月29日 3800円

23,610本

累計23,610本

9 ↘7 遊戯王モンスターカプセルGB

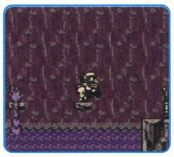


コナミ 2000年4月13日 4500円

21,970本

累計117,048本

10 ↘6 ワリオランド3 不思議なオルゴール



任天堂 2000年3月21日 3800円

20,254本

累計203,189本

読者が選ぶニンテンドウパワー書き換え希望ソフトTOP10

1. ドラゴンクエストIII そして伝説へ…(SFC)・・・13.5%
2. ポケットモンスター金・銀(GB)・・・12.8%
3. ポケットモンスター赤・緑・青・ピカチュウ(GB)・・・12.1%
4. ドラゴンクエストV 天空の花嫁(SFC)・・・11.6%
5. ドラゴンクエストIV 導かれし者たち(FC)・・・10.9%
6. ドラゴンクエストVI 幻の大地(SFC)・・・10.3%
7. ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II(GB)・・・9.6%
8. 魔界塔士SA・GA(GB)・・・・・7.0%
9. 星のカービィ スーパーデラックス(SFC)・・・6.4%
10. 聖剣伝説(GB)・・・・・・・・5.7%

●集計期間● 2000年6月7日~7月10日

今月のピックアップ 牧場物語GB2

ビクターインタラクティブソフトウェア 1999年8月6日 3980円

8月から書き換えサービスが開始される『牧場物語GB』の続編。プレイヤーは3年間という期限の中、荒れ果てた牧場を耕して穀物を栽培し、家畜を飼い、牧場をうまく軌道に乗せることが目的となる。牧場の経営だけでなく、昆虫や植物の採取、釣りなどのミニゲームも充実しているぞ。さらに、お祭りなどのイベントもあって、いろんな人と交流することもできるのだ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. マリオテニス64(N64)・・・・18.5%
2. マリオストーリー(N64)・・・17.8%
3. バイオハザード0(N64)・・・・16.3%
4. 不思議のダンジョン 風来のシレン2~鬼襲来!シレン城!~(N64)・・・15.6%
5. MOTHER3 豚王の最期(N64)・・・15.1%
6. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~力の章~(GB)・・・・9.8%
7. 赤と黒(N64)・・・・・・・6.9%
8. ロックマンX サイバーミッション(GB)・・・4.0%
9. スターオーシャン ブルースフィア(GB)・・・3.6%
10. ファイアーエムブレム64(N64)・・・2.8%

●集計期間● 2000年6月7日~7月10日

ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (スーパーファミコン)

1. ファイアーエムブレム トラキア776・・・任天堂
2. スーパーマリオコレクション・・・任天堂
3. ピクロスNP Vol.8・・・・任天堂
4. スーパーマリオワールド・・・任天堂
5. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜・・・任天堂
6. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン・・・チュンソフト
7. ドカポン3・2・1~嵐を呼ぶ友情~・・・アスミック
8. MOTHER2 ギーグの逆襲・・・任天堂
9. スーパーボンバーマン3・・・ハドソン
10. スーパーファミコンウォーズ・・任天堂

●ニンテンドウホームページより6月分

ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (ゲームボーイ)

1. スーパーマリオブラザーズデラックス・・・任天堂
2. ゼルダの伝説DX・・・・・・任天堂
3. 遊戯王 デュエルモンスターズ・・・コナミ
4. 星のカービィ2・・・・・・任天堂
5. がんばれゴエモン 天狗党の逆襲・・・コナミ
6. beatmaniaGB・・・・・コナミ
7. メトロイド2・・・・・・・任天堂
8. メダロット(カブトバージョン)・・・・イマジニア
9. 星のカービィ・・・・・・任天堂
10. ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠・・・任天堂
 高橋名人の冒険島3・・・・ハドソン

●ニンテンドウホームページより6月分

※読者が選ぶニンテンドウパワー書き換え希望ソフトTOP10と期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。 ※タイトル後の()内の表記はN64がニンテンドウ64、GBがゲームボーイ、SFCがスーパーファミコン、FCがファミリーコンピュータを表しています。

新作ゲームクロスレビュー

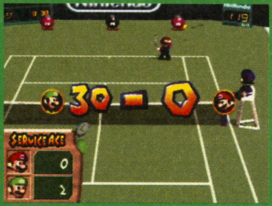
7月1日〜7月30日

NINTENDO64　7月13日
かんばれ! ニッポン! オリンピック2000

コナミ／7800円
スポーツ・アクション

100メートル走や重量挙げ、棒高跳びなど、さまざまなオリンピック競技で金メダルを目指そう。最大4人まで同時対戦が可能。

NINTENDO64　7月21日
マリオテニス64



任天堂／6800円
テニス・アクション

マリオたちおなじみのキャラクターが登場するテニスゲーム。ボタンの組み合わせで多彩なショットが打ち分けられるぞ。

NINTENDO64　7月28日
ドラえもん3 のび太の町SOS!

エポック社／6800円
アニメ・冒険・アクション

ドラえもんやのび太くんを操作して、悪の帝王にさらわれたしずかちゃんたちを助けよう。ミニゲームは4人同時対戦が可能。

バカタール加藤

仕事の合間に『パワプロ』。というより『パワプロ』の合間に仕事、ってな調子でやってたら、とうとう副編宮川さんから『パワプロ』禁止令を頂くハメに!! ショーーック!! なので、この3日くらい『パワプロ』やってません。この原稿が終わり次第サクセス再開予定!!

オリンピック2000（7） よくも悪くもオリンピックゲーの王道を行く作り。ひたすら連打。あるいは、連打&タイミング。でも、そのシンプルさがいいわけで、やるとやっぱりアツくなる。肉体を駆使して記録を更新する点はまさにスポーツ。接待用、パーティー用にどうぞ。

マリオテニス64（9） ほとんど進化が止まってたテニスゲームに、ひとつの答えを提示したソフト。それは新しさではなく、既存のテニスゲームの完結編。マリオキャラを活かしたゲーム性も、テニスゲームとしてのおもしろさも、64ならでは。遊び手を選ばないソフト。

ドラえもん3（8） オープニングから引き込まれた。グラフィックや物語設定、声優の起用など、ドラえもんワールドとゲームの融合が図られ、そこに丁寧なこだわりを感じる。安易になりがちなキャラゲーに一石を投じる良作だ。ミニゲームも豊富で充実の内容。

田原誠司

もう何ヵ月も生の落語を聴いてない。柳家喬太郎の真打ち披露興行には行けなかった。家元・立川談志も2月に見たのが最後。秋の林家正楽襲名披露興行はなんとか行きたい。落語はマイナーな存在だが、ものすごいエンターテイナーがごろごろいる。知らなきゃ損ですぜ。

オリンピック2000（7） 右腕に乳酸たまりまくり。ひとりで記録に挑戦するのも楽しいけど、真価を発揮するのは多人数でのプレイ。64のコントローラーはいまいち連打に向いてないようで、持ちかたの研究もゲームのうちか。来客用に1本用意しておけばとっても便利。

マリオテニス64（9） マリオブランド=間口が広い、という公式は健在。様式が固まったと思われたテニスゲームに新境地を拓いた一作。誰でも初回から遊べる敷居の低さと、努力が報われる奥の深さを同居させた技に感服した。ラリーの楽しさと敗戦の悔しさは格別。

ドラえもん3（7） 視点の切り替えができる場所とできない場所の区別が不明瞭。ほかにもプレイヤーに不親切な点がいくつかあるけど、『ドラえもん』らしさはしっかり伝わってきた。アイテムを使うときのうれしさも○。F先生もこれなら喜んでくれるのでは。

本田やよい

ここ2ヵ月ほど、家にこもって仕事ばっかりしてたので、ここに書くネタがなんにもない。これってめちゃめちゃ不幸かも!! いや、お仕事をコンスタントにいただけるのはありがたいんですが。ああ遊びに行きたいよ〜。来月こそは絶対行ってやる!!

オリンピック2000（6） ほとんどの種目にボタン連打を要求される。連打が苦手なわたしには、さほどおもしろみが感じられなかった。連打以外の操作もあるんだけど、競技との関連性が薄く、なんでここでこの操作？って思う。楽しさを感じる前に手が痛くなった。

マリオテニス64（9） 楽しいスポーツゲームってのはこういうのをいうんだろうなあ。よほどのことがない限りミスしない。イコール遊んでて気持ちいい。キャラクターごとに個性がはっきりしているので、使い分けがしやすく飽きがこない。何より対戦が燃える!!

ドラえもん3（6） “むずかしい”を選んでも、ミチビキエンゼルが全部教えてくれるので、プレイヤーが自分で考える余地が少なく、やらされている感が強い。フルボイスなので小さいお子さまは大喜びまちがいなし。ミニゲームは大勢で遊ぶとわりと盛り上がるよ。

デビル藤原

家に帰ると2台のモニターを駆使して夜更かししてます。1台はケーブルテレビで海外のスポーツ情報やドラマを見る。もう1台ではゲームをやるかパーフェクトTVで映画やアニメを見ている。同時に2台のモニターを見ながら食べる夜食は最高！

オリンピック2000（8） 連打とタイミング押しだけという単純操作なので誰でもハマれます。ひとりで限界記録に挑戦するのもいけど、やはりゲームの性格上、4人同時プレイで競いあうほうがメチャクチャ燃えるんだよね。難点は、キーコンフィグ機能がないこと。

マリオテニス64（9） ひさしぶりに、仕事そっちのけで遊んでしまうゲームだ。キャラクターごとに特性があるので、自分のプレイスタイルに合ったキャラクターを使えば楽しさ倍増。ひとりプレイで黙々と遊ぶよりも、対戦プレイでギャーギャー騒ぎながら遊ぶのが◎。

ドラえもん3（8） なんかスゴく懐かしい気分にさせられた。いたるところにドラえもんテイスト満載なうえにフルボイス。ドラえもん好きにはたまらないですな。とくに、武器を選択したときのワンシーンは必見。ゲームの難易度は低めなのでお子さま向けかな。

GAMEBOY　いつでもパチンコGB CRモンスターズ

●7月14日発売　●3980円
●タム

パチンコホールで空前の人気を博したパチンコ機種『CRモンスターハウス』の実機シミュレーション。

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品と同様のもの）を使用しています。
※発売日の上のレビュアーのマークは、その批評家がオススメするソフトです。
サンプルが入手できなかったゲームについては、欄外での紹介とどめ評価はのちの号で掲載します。
※数字は10点満点の総合評価です。

GAMEBOY 7月6日

ワールドサッカーGB2000

コナミ／4500円

サッカー・スポーツ

ゲームボーイ版初の選手レーダーを搭載している本格派サッカーゲーム。なんと全48ヵ国ものチームが収録されているのだ!

5 大きなキャラ、フィールド全体を把握できるレーダー、A、Bボタンのみで多彩なアクション、などなどゲームボーイのサッカーとしてはがんばっている。が、レーダーの選手が1ドットで見づらい点、展開が単調になりがちな点には不満が残る。

4 ちまちましてます。選手のパラメーターなど、細部まできちんと作り込んでいるのに、画面のせせこましさが災いしてプレイヤーが体感できない。もったいない。ゴールしたときの快感もゲームボーイサイズ。爽快感のないサッカーって……。

5 画面外の選手の動きが小さいドットで表示されているので、何が何だかわからず、どう動いていいかとまどってしまう。結局はボールを奪うのに必死になってしまい、作戦も何もあったもんじゃない。携帯機で遊ぶにはやや無理がある気がする。

4 選択可能国の多さと、各選手の能力が細かく設定されているのに驚き。さらに、選手レーダーを搭載。かなりの本格派と思いきや、実際にプレイしてみると試合画面が見にくいとか、選手の不可解な動きなど、大雑把な面が目立ってしまう……。

GAMEBOY 7月13日

がんばれ! ニッポン! オリンピック2000

コナミ／4500円

スポーツ・アクション

遊べる競技は12種目。フェンシングと卓球の2種目は、他機種版にはない競技だぞ。通信ケーブルを使って対戦もできるのだ。

6 基本は連打。そして時にはタイミング。大昔からのオリンピックゲーの王道をいく作り。とはいえ、単純なればこそのおもしろさもやはりある。が、さすがに電車の中ではできないのがイタイ。フェンシングは新しいけど、やや未消化。跳馬は○。

5 どの競技も基本的にはボタン連打が必要。だけどゲームボーイは連打にまったく向かないハード。机に向かって正しい姿勢でやればなんとかなるけど……。根元的な矛盾を抱えたゲームだと思う。競技間の難易度のバラつきが激しいのも気になる。

6 本体を置いてプレイできるので、64版よりは連打がしやすい。まあ✚ボタンも併用しなきゃいけないから、結局持ってプレイすることになるんだけどね。でもこの手の連打が必要なゲームを、屋外や電車の中で遊べるかどうかは大いに疑問。

6 連打系のスポーツゲームとしては及第点は軽くクリアーしているソフト。でも、携帯機を手で押さえてAボタンとBボタンを連打するのはけっこうツライ……。さらに、電車やバスに乗ってるときには、ちょっと恥ずかしくてプレイできないなあ。

GAMEBOY 7月14日

あつめてあそぶ くまのプーさん もりのたからもの

トミー／3980円

キッズ・アドベンチャー

人気キャラクター『くまのプーさん』を題材にしたアドベンチャーゲーム。ミニゲームをクリアーして絵本を集めていこう。

6 プーさんキャラが多数登場。グラフィックはキレイだし、雰囲気も十分。絵本やミニゲームを集めるのもその雰囲気にハマッている。プーさんファンも納得のデキ。ただゲーム的には、何をやってもけっきょくすごろく!?っていう感じでやや単調。

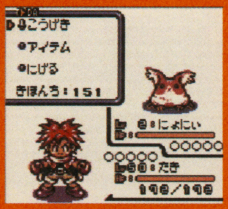
5 絵はいい。動きもプーさんっぽくていい。でもテンポが悪い。ゲームとしてはもたもたしすぎてる。プーサン大好きな子を持つ親が、代わりにゲームを進め、おいしいところだけ見せてあげる。そんな用途のソフトに思えてならない。もったいない。

5 プーさんファンのわたしとしては、原作のかわいさや不条理感が表現されてて満足。ただし小さい子供向けのわりに、セーブのしかたや遊びかたなど、システム面の説明が足りない。ミニゲームもかなりシビア。プーさんモノじゃなきゃー1点。

5 プーさんの世界観を十分に再現している。キャラ集めや絵本を作っていくというシステムは楽しいけど、マップ上で遊ぶスゴロクゲームのテンポが悪いんだよね。いたるところに救済措置があるので、低年齢層でプーさんファンの人にはおすすめ。

GAMEBOY 7月14日

ドカポン?! ミレニアムクエスト



アスミック・エース・エンタテインメント／3980円

冒険・RPG

世界一の冒険屋を目指すRPG。戦闘ではグー、チョキ、パーの属性を持った武具を使い、ジャンケンの要領で戦うのだ!

6 多人数ボードゲームから、ひとりで遊ぶRPGに路線変更。『シレン』っぽい作りだが、じゃんけんをモチーフにした戦闘も練られているし、装備品の合成なども楽しめる。が、ありがちなRPGになってしまった気がして残念。独特のノリは健在だが。

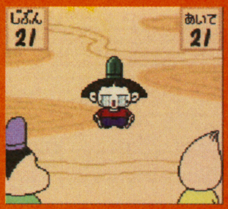
7 見た目は似てるけど『不思議のダンジョン』シリーズとちがってキャラクターに経験値が蓄積されるシステム。すくみの要素を採り入れた戦闘は、親しみやすく楽しい。全体に軽快なノリがあり、操作系もレスポンスがよいので気持ちよく遊べる。

7 戦闘のシステムはよくできてると思う。じゃんけんだけじゃなく、通常攻撃を救済措置として入れてるあたりが心憎い。ただ、ダンジョンをおりるごとの敵の強さの変化が大きすぎる気がする。“かいだんワープ”で戦闘を飛ばすのは自殺行為かも。

7 『ドカポン』といえばボードゲームだったのに、とつぜんRPG? 困惑しながらもゲームを始めるといい感じ。ダンジョンの自動生成やアイテムの合成など、システム部分は既存のゲームの組み合わせなので、すんなりと受け入れられるのが好感。

GAMEBOY 7月14日

おじゃる丸 ～月夜が池のたからもの～



サクセス／3980円

アニメ・ボードゲーム

アニメ『おじゃる丸』を題材にしたボードゲーム。ミニゲームでポイントを増やしながらゴールを目指せ。ふたり対戦も可能。

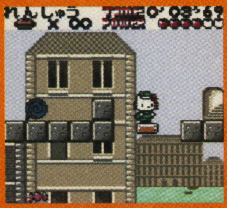
7 カラー専用じゃないのに、カラフルなグラフィックに驚き。イベントやビジュアルシーンが満載で、圧倒的なキャラ魅力に満ちている。完全に原作ファン向けに作られているので、ファンは買い。ボードゲームとしては時間がかかるのが難点だが。

6 原作アニメは奇妙なキャラクターしか登場しない作品。そのテイストはよく再現されているけど、原作の知識があることを前提としたミニゲームもあり、『おじゃる丸』初心者にはつらいゲームだと思う。強調するけど、原作ファン限定ゲームだ。

5 原作ファンしかわからない台詞やエピソードのオンパレード。もう少し門戸を広げてもよさそうなもんなのに。単なるボードゲームではなく点数制なのはおもしろい。でも、1回遊ぶとどのマスで何点とれるかわかるので、何度も遊べない。

6 音楽やキャラクターのセリフ回し、細かい部分の演出など『おじゃる丸』の世界を十二分に堪能できる。が、『おじゃる丸』を知らない人にはついていけない部分もある。とくにミニゲームのモンタージュは原作知らないと無理だと思うんですが……。

GAMEBOY 7月19日
ハローキティのスウィートアドベンチャー ～ダニエルくんにあいたい～



イマジニア／3980円
キッズ・アクション

キティちゃんが主人公のアクションゲーム。ミニゲームで入手したコスチュームを着れば、キティーちゃんがパワーアップ。

アクションゲームとしては、ジャンプして進むだけのシンプル設計。が、コスチュームを集めたり、残りタイムでラブラブ度が変化したり、という味つけがいい感じ。意外にキチンと"ゲームしてる"ので、女の子や初心者にはやりごたえがあるかも。

『スーパーマリオブラザーズ』のようなアスレチック型アクションゲーム。なんだけど、キティの標準の移動速度が遅く、レスポンスも悪いのでストレスがたまる。ステージ中のトラップもそこにあるだけって感じで、もっと工夫がほしかった。

かわいすぎるぅ――ッ!! キティマニアのわたしも大満足のかわいさ。アクション自体はさほどおもしろみを感じないし、どのステージも似たような構成。でもコスチュームで遊びかたに変化をつけた点と、メールや作曲などのお遊び要素が楽しい。

コスチュームを着替えることによって、キティちゃんがさまざまな能力を発揮するシステムはおもしろい。でも、アクション自体は単純なので、おもしろみにかける。キティちゃんのメルヘンチックな世界観が好きな人にはたまらないかも。

GAMEBOY 7月19日
ディアダニエルのスウィートアドベンチャー ～キティちゃんをさがして～

イマジニア／3980円
キッズ・アクション

敵を飛び越えるときにコマンド入力してポーズを決めよう。ポーズの難易度によって、もらえるポイントが変わってくるぞ。

2段ジャンプで得点を稼いでライフを増やすというシステムは、シンプルながらなかなか楽しい。アクションゲームとしては物足りないけど、アクション入門用としてはちょうどいいかも。簡単だけど、ポイントの稼ぎ甲斐があるバランスが○。

左の『キティ』の男の子バージョン。ジャンプ中にコマンドを入力してアクロバットを見せる要素は、単純だけど指遊びとして楽しい。ゲームクリアーだけを目指すなら『キティ』よりも易いと思う。退屈はしないけど、やり込み型の人には不向き。

『キティ』よりも若干アクション要素が強くなってる。コスチュームもないし。男の子向けってことかな？ 敵を飛び越えてポイントを稼ぐので、アクションゲームとしてはこっちのほうが楽しいかも。もう少しステージ構成に工夫がほしかった。

基本的なシステムは、『ハローキティ』と同じ。敵をどのように飛び越えるかでポイントを稼ぐという、『ハローキティ』にはない部分がある。ステージ構成が単純だが、携帯機のアクションゲームとしてはちょうどいいのかも。低年齢層向けですな。

GAMEBOY 7月19日
サバイバルキッズ2 ～脱出!! 双子島!～

コナミ／4500円
冒険・アドベンチャー

無人島から脱出するのが目的。生き抜くために、入手したアイテムを加工や分解をして新しいアイテムを作っていこう。

無人島で生き残るために、いろんなモノを拾って来て加工し、必要なモノを作る。工夫と試みという楽しさ。とはいえ設定上ヒントが少なく、楽しさと詰まりやすさが同居する点で、敷居が高いと感じる人もいるかも。お手軽にサバイバル気分は○。

手応えたっぷり。入手したアイテムを分解したり組み合わせたりして、別のアイテムにする。ちょっと無理あるんじゃない、と思う組み合わせもあるけど、いろいろ試すのが楽しい。プレイを重ねるごとに生存日数が伸び、自分の成長が実感できる。

アイテムの合成や加工の要領がわかれば楽しいんだけど、それがわからないと何をどうすればいいのかわからないうちに終わっちゃう。持てるアイテムの量が少なすぎるのが最大の難点。ストーリー展開は子供向けとはいえ、強引でご都合主義。

拾ったものを合成してアイテムを作り出す。そして、生き残るためにそのアイテムを使う。まさにサバイバルゲームって感じのシステムがハマる。でも、アイテムの豊富さに対して持てる数が少なすぎ。時間をかけてじっくりと遊びたいソフトだ。

GAMEBOY 7月21日
データナビプロ野球

ナウプロダクション／4300円
野球・シミュレーション

野球チームの監督となって選手に指示を出すシミュレーションゲーム。自由に選手データを編集することができるのだ。

プロ野球好き＆データ好きにある程度の需要があると思う。データでチクチク遊べる人には楽しい道具。がそれ以外の人には無用となるソフト。スキップで1シーズン終わらせるのに、丸1日かかるのは×。ブルペンの指示等も出せるのは本格的。

こんなに似ていていいのかと思うほど『ベストプレープロ野球』に似ている。プロ野球ファンには格好の「見るゲー」だ。試合をスキップする機能はあるが、月単位で試合を飛ばせるモードがあれば。1試合1試合、ちゃんと計算してる証拠なのかな。

監督として大まかな指示を出すだけ。あとは勝手に進んでいく。プレイヤーの干渉できる余地が少ない。野球にくわしい人にはおもしろいんだろうけど、プロ野球が始まるとチャンネルを変えるタイプの人には楽しめる要素がほとんどないなあ。

監督として選手に大まかな指示を与えて、あとは見守るだけ。誰でも楽しめるというわけではないので、遊び手が限定されてしまう。オリジナル選手を作るときにキーワードを組み合わせて、選手の能力を設定できるのはおもしろいですな。

GAMEBOY 7月21日
爆走デコトラ伝説 GB SPECIAL ～男度胸の天下統一～

キッド／3980円
デコトラ・レース・アクション

プレイステーションで人気を博した『爆走デコトラ伝説』の移植版。レースに勝って、デコトラのパーツを集めていこう。

やめられないくらいテンポがいい。肝心のデコレーション具合がレース画面ではわかりにくいが、確認可能なので及第点。本格的レースゲームが不可能な携帯機では、レーン変更のみのシステムはじつはちょうどよい。マルチシナリオなのも○。

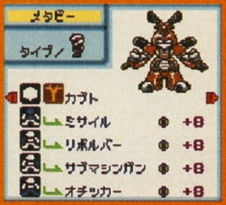
「なんと走行マナーの悪いドライバーどもよ!」とか言いながらプレイするのが楽しい。ハンドルの切り角の判定を思いっきり大ざっぱにしたのも、トラックらしくて○。無縁だと思っていたデコトラ乗りの気持ちがわかったようになれてにんまり。

ああ歌が頭を回るよ～。いっしょに歌っちゃうよ～。それくらい楽しい。迫力や緊迫感は少ないけど、携帯機で遊ぶには十二分におもしろくできてる。操作がかんたんで、ゲーム中にライバルが要領を教えてくれるのも親切。対戦がまた燃える。

このゲームのキモはトラックのデコレーション。でも、ゲームボーイではグラフィックに限界があるし、画面も小さい。パーツを集める楽しさは損なわれていないので、そこそこ楽しめる。レースシーンは意外に簡単に勝ててしまう気が……。

BEST PICKs of This MONTH
今月はコレがおすすめ

GAMEBOY 7月23日
メダロット3
カブトバージョン／クワガタバージョン



イマジニア／各4300円
ロボット・SF・RPG

『メダロット』シリーズ第3弾。今作では、戦闘中に特定のメダロットを変形させて能力を変えることができるようになったぞ。

人気RPGの正統的続編。メダチェンジなど、戦闘システムが大幅にパワーアップ。シリーズファンには問題ないデキ。そうじゃなくても、メカや昆虫、近未来SFといったモチーフは、男の子ならハマれるのでは？ 子供向けだけど、良質なRPG。

演出が派手になり、システムが複雑化し、新たな敵が登場……と、シリーズ物の正常進化をとげた最新作。前作までのファンなら大喜びしそうな要素がてんこ盛り。『メダロット』初体験の人でも、最初の1時間くらいを遊べば世界に入れそう。

戦闘や育成のシステムは丁寧に作られていて、やりこめば奥が深い。ただ、序盤からそのおもしろさが伝わってこない。これだけ複雑なシステムなのに解説がわかりづらいし、知りたいときにいつでも見れるようにできてない。初心者は苦戦必至。

基本は前作と同じ。グラフィックや演出面はパワーアップされてます。序盤のイベントが、ただのお使いイベントになってしまっているうえに不親切。カスタマイズには思わずのめり込んでしまう。『メダロット』ファンには問題なしのソフトでは？

GAMEBOY 7月28日
サクラ大戦GB
檄・花組入隊!

メディアファクトリー／4800円
アドベンチャー・ドラマ・育成

帝国華撃団に1ヵ月間体験入隊するアドベンチャーゲーム。訓練で自分を鍛えながら、登場キャラクターたちと交流を深めろ。

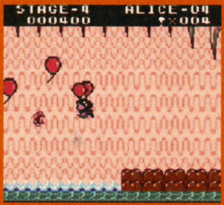
グラフィックはゲームボーイ最高レベル。なので、『サクラ』ならではのキャラクターの魅力は落ちていない。『サクラ』ファンは安心して買い！ 携帯機らしくサクサク進めて、何度も楽しめる内容も○。随所に入るLIPSがさらにテンポをよくしてくれる。

ゲームボーイカラーでは最高レベルのグラフィック。これでなくちゃファンは怒るよね。コマンド選択でストーリーを進めてくんだけど、クイズゲームの要素を導入したのが新鮮。短時間で最適なコマンドを探す動作がゲーム全体を活性化してる。

オープニングが唐突で鼻白むが、外伝としてのできはいい。2時間もあればクリアーできるので、何回も遊べる。育成の機会が多いわりに実践戦闘の回数が少なく、終盤消化不良な感じ。女の子との会話も、従来の作品よりやや底が浅い印象を受けた。

花組メンバーとの会話に重点を置いているので、ファンにはたまらない作品だと思う。ゲームもテンポよく進むので、初めて『サクラ大戦』シリーズをプレイする人もすんなりと受け入れられる。携帯機で遊ぶゲームとしては最適のソフト。

GAMEBOY 7月31日
バルーンファイトGB



任天堂／3300円（ブリライト版）
アクション・アクション

ファミコンの名作『バールンファイト』がゲームボーイで登場。通信ケーブルを使えば友だちとの対戦プレイを楽しめるぞ。

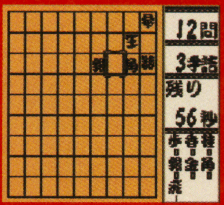
大昔のファミコン版のリメイク。ふわふわと漂いながら進んでいくアクションなんだけど、慣れないと操作が難しい。独特の浮遊感がそうさせるんだけど、慣れればそれが気持ちよくなるはず。前作とはけっこう変わっているので、いまプレイしたいって人は少ないかも。

ファミコンゲームのリメイクなのに、ゲーム&ウォッチのような臭いがする。あっさりした画面デザインと、じつはシビアなゲームバランスがそう感じさせるのだと思う。一見ほのぼの、実体は神経を張りつめてちくちく操作する油断禁物タイプ。

よくも悪くも昔のゲームそのまんま。のんびり遊ぶゲームというより、全体的にテンポが悪い。ウリの浮遊感は快適さよりもイライラ感を募らせる。ボスの倒しかたもわかりづらい。対戦モードもあるけど、テンポが悪いためかあんまり燃えない。

昔の『バールンファイト』ってこんなんだったけ？なんかスゲー難しいんですけど。画面が小さいのに強制スクロールが速いから、思いどおりに操作できない。バリバリのアクションゲーム好きにはたまらないが、ヌルゲーマーには厳しいかも。

NINTENDO POWER 7月1日書き換え開始
対戦 詰将棋



アテナ／1000円
テーブル・将棋

本格派の詰将棋がニンテンドウパワーで登場。出題数はなんと200問。1手詰めからから15手詰めまで問題が用意されている。

本当に詰め将棋のみで超シンプルな内容。でも、1000円で200問なら安い！ 個人的には将棋好きなんで、ヒマつぶしにちょうどいいな、と思う。が、将棋に興味のない人にはまったく意味を持たないソフト。詰将棋ファンが演出を望むわけもないし。

すでに将棋をよく知っている人向け。何の飾りもなく、詰め将棋の問題だけが凝縮されている渋さは好き。ただし駒や盤はやや見づらい。問題を解くのに時間制限が設定されているが、気持ちがあせるばかりなので棋力の向上には逆効果では？

駒の動きに関する解説がいっさいなく、いきなり1問めから始まる。初心者は完全に門外漢。動きがわかってもシビアな時間制限が設けられていて、やっぱり初心者は入る隙がない。逆に言えば、詰将棋が好きでしょうがない人にはたまらないかも。

将棋の駒の動かしかたを知らない人は手が出せません。要するに詰将棋大好きっ子限定ソフトですな。200問もの問題が用意されていて、書き換え料が1000円ならお買い得。せめて、駒の動かしかたに関する情報がゲーム中でわかればなあ……。

誰でも楽しめる点で、イチオシは『マリオテニス64』。ゲームボーイでは、『サクラ大戦』と『デコトラ』。どちらもシリーズモノだけど、いままでやってなかったって人にオススメしたい。お手軽になってるけど、スピリットはそのまま。入門用に最適！

『マリオテニス64』はひとりでも多人数でも楽しめる。テニスゲームの傑作。64版の『オリンピック2000』はパーティーグッズとして優秀。『ドラえもん』は欠点も多いが原作ファンなら楽しめるはず。アクは強いけど『デコトラ』も楽しい。

今月はテニス!! 誰が何と言おうとテニス!! スポーツゲームのお手本として、ゲームメーカーの人たちにもプレイしていただきたい。あるいは荒っぽいトラック運転手になり、歌いながら夜の高速を飛ばすもよし。『キティ』、『ダニエル』でのメール交換も楽しいよ。

今月のニンテンドウ64ソフトはどれも買い。『マリオテニス64』は文句なし。僕的には『ドラえもん』もおすすめです。あとは『デコトラ伝説』と『サバイバルキッズ』もいい感じですな。ファンであるなら『おじゃる丸』も意外におもしろいですぞ。

2000年上半期TOP100ソフト

上半期の動向は？ 下半期はどうなる!?

THE FIRST HALF OF 2000 TOP100 GAME SOFTWARE

2000年上半期の販売本数上位100本のソフトから、ゲーム業界を取り巻く現在の状況と未来の動きが見えてくる!?

発表!! 上半期売上TOP100

“ミレニアム（千年紀）”ということで、年末からやたら世間が盛り上がっていた2000年も、早くも半年が経過。ゲーム業界でもプレイステーション2が登場し、3月4日の発売当日は世間一般も巻き込んでの大騒ぎになっていたのは記憶に新しいところ。そんな中で、ゲームソフトはこの半年間でどんな動きを見せたのか？　というわけで、1999年12月27日から2000年6月25日までに発売されたゲームソフトの売上本数（推定）のTOP100とともに、今年の上半期のゲーム業界の動きを追ってみた。これを見れば、今年の下半期の動きがわかるかもしれない!?　それでは、まずはTOP100の上位5タイトルから見ていこう！

上半期ソフト売上TOP100　1➡5位

上半期ソフト売上本数 第1位

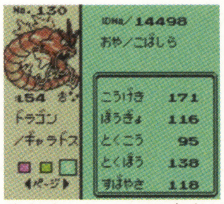
ポケットモンスター金・銀

1,759,459本
（5,388,087本）

GB／任天堂／1999年11月21日

2位に100万本以上の差を付け、ぶっちぎりで1位の座に輝いたのは、ゲームボーイの『ポケットモンスター金・銀』だ！　現在でも、週刊ファミ通のTOP30に新作に混じってランクインしているこのソフト、売上本数（推定）は金・銀の2タイトルを合計した数字だけど、個別の本数によるランキングでもワン・ツーフィニッシュを決めていたことは間違いないはず。去年発売されたタイトルだけど、とにかくプレイヤーの期待が大きかったことや、ポケモンの堅調な人気、発売直後は入手が困難だったが、年末年始ぐらいから出荷が安定してきたことが、この販売本数につながったのだろう。また、ハードの高性能化にともない、重厚長大なソフトが並ぶ中で、手軽に遊べる携帯ゲーム機用ソフトがトップを取ったのも見逃せない点だ。

⬆ゲームには前作を上回る251匹のモンスターが登場する。



⬆色違いモンスターの存在など、システム面もさらに進化した。

上半期ソフト売上本数 第2位

スーパーロボット大戦α

651,425本

PS／バンプレスト／2000年5月25日

第2位は、プレイステーションの『スーパーロボット大戦α』。シリーズを通じて高い人気を誇るシミュレーションRPGの最新作だ。人気アニメのロボットが多数登場し、原作と同じ声優がしゃべり、必殺技がアニメーションで再現されるなど、固定ファンの支持もさることながら、ゲーム自体の完成度の高さもあり、ソフトの発売からわずか1ヵ月で2位となった。

⬆アニメファンなら一度はプレイしておきたいソフト。

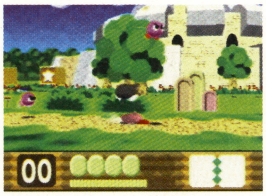
上半期ソフト売上本数 第3位

星のカービィ64

603,446本

N64／任天堂／2000年3月24日

RPGやシミュレーションゲームがランキングの多数を占めるなか、少数派のアクションゲームである『星のカービィ64』が3位に食い込んだ。ニンテンドウ64というハードの所有層と、誰でも気軽に遊べるソフトの完成度の高さがマッチして、この結果が生まれたのではないか。もちろん、カービィというキャラクターの魅力も忘れてはいけないところ。


⬆アクションゲームが苦手な人でも最後まで遊べる難易度設定だ。

上半期ソフト売上本数 第4位

リッジレーサーV

566,334本

PS2／ナムコ／2000年3月4日

プレイステーション2と同時発売されたタイトルのひとつである『リッジレーサーV』が第4位。高次元のグラフィックやスピード感は、現時点でのプレイステーション2の実力の片鱗をのぞかせるもので、本体と同時に購入される1本となったのだろう。

上半期ソフト売上本数 第5位

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面

541,604本

N64／任天堂／2000年4月27日

第5位には『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』がランクイン。謎解きに主眼が置かれ、アドベンチャー色の強い作品に仕上がっている。メモリー拡張パック専用ソフトであるにもかかわらずこの順位というのは、まさに『ゼルダ』の底力か。

※ランキングに表記されているハードの略称は以下の通りです。N64……ニンテンドウ64、GB……ゲームボーイ、PS2……プレイステーション2、PS……プレイステーション、DC……ドリームキャスト、WS……ワンダースワン

ハード別で見る上半期

ニンテンドウ64編

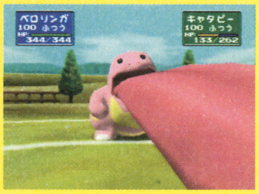
長くじっくり売れてます

ここからは、ハード別の売上上位ランキングを見ていくことにしよう。ニンテンドウ64は、総合順位のベスト5に2本のソフトが名を連ねているが、それ以外に上半期で目立った動きを見せたタイトルはなかった。だが、ハード別ランキングを見ると、長期間に渡って売れ続けているソフトが多いことに驚かされるはず。"厳選した良質のソフトを、ユーザーに長く遊んでもらう"という任天堂のアプローチが見えてくるだろう。

マリオパーティ2

←発売が1週間遅ければ、上位に入ったかも!?

ポケモンスタジアム2



➡ポケモン人気はここでも反映されている。

Pick Up from Ranking

ソフトの発売から1年半が過ぎたにもかかわらず、ハード別ランキングで6位、総合順位でも37位に入るという、驚異的なロングランを続けている『スマッシュブラザーズ!』。テレビ番組で毎週勝ち抜き戦が行われているのもさることながら、ソフト自体の質の高さがロングヒットにつながった好例といえよう。

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!

⬆4人で遊ぶとムチャクチャ盛り上がるぞ。パーティーゲームとしてもオススメの1本なのだ。

ニンテンドウ64ソフト売上ランキング

順位	タイトル	本数	メーカー	発売日
1	星のカービィ64	603,446本	任天堂	2000.3.24
2	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	541,604本	任天堂	2000.4.27
3	マリオパーティ2	321,553本(676,398本)	任天堂	1999.12.17
4	ドンキーコング64	263,657本(741,130本)	任天堂	1999.12.10
5	実況パワフルプロ野球2000	209,346本	コナミ	2000.4.29
6	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!	156,948本(1,465,072本)	任天堂	1999.1.21
7	カスタムロボ	120,076本(215,173本)	任天堂	1999.12.8
8	爆ボンバーマン2	65,758本(115,984本)	ハドソン	1999.12.3
9	ポケモンスタジアム2	42,289本(710,887本)	任天堂	1999.4.30
10	バーチャル・プロレス2〜王道継承〜	37,516本	アスミック・エンタテインメント	2000.1.28

順位	タイトル	メーカー	発売日
11	エキサイトバイク64	任天堂	2000.6.23
12	糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	任天堂	2000.3.31
13	バイオハザード2	カプコン	2000.1.28
14	スターツインズ	任天堂	1999.12.1
15	スーパーロボット大戦64	バンプレスト	1999.10.29
16	マリオゴルフ64	任天堂	1999.6.11
17	ガントレット レジェンド	エポック社	2000.4.7
18	ぬし釣り64〜潮風にのって〜	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	
19	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	タカラ	1999.12.24
20	ゴエモンもののけ双六	コナミ	1999.12.25

上半期ソフト売上 TOP100 6➡15位

6 機動戦士ガンダム ギレンの野望 〜ジオンの系譜〜

521,733本
PS／バンダイ／2000年2月10日

7 鉄拳 TAG TOURNAMENT

412,702本
PS2／ナムコ／2000年3月30日

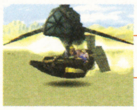
8 バイオハザード-CODE:Veronica-

402,299本
DC／カプコン／2000年2月3日

9 決戦

322,342本
PS2／コーエー／2000年3月4日

10 ブレス オブ ファイアIV〜うつろわざるもの〜



322,096本
PS／カプコン／2000年4月27日

11 マリオパーティ2

321,553本 (676,398本)
N64／任天堂／1999年12月17日

12 ヴァルキリープロファイル

318,631本 (630,261本)
PS／エニックス／1999年12月22日

13 グランツーリスモ2

314,451本 (1,459,965本)
PS／SCE／1999年12月11日

14 DEAD OR ALIVE2

304,973本
PS2／テクモ／2000年3月30日

15 ベイグラント ストーリー

302,672本
PS／スクウェア／2000年2月10日

※このランキングは、週刊ファミ通の「TOP30」に協力いただいている販売店のデータを元に、ファミ通64+編集部が独自に作成したものです。本数はいずれも推定のものです。カッコ内の数字は、発売日からの累計販売本数(推定)です。

ハード別で見る上半期

ゲームボーイ編

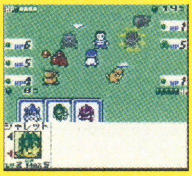
とにかくポケモン強し！

現行機種の中で、おそらく実際のハード稼働率がもっとも高いと思われるゲームボーイ。ハード別ランキング2位の『パワプロクンポケット2』は、ニンテンドウ64の『実況パワフルプロ野球2000』よりも多くの本数が売れているほどだ。ランク表を見てみると、ロングセラーと新作がバランスよく並ぶ結果となった。また、少しずつだがゲームボーイカラー専用ソフトのランクインが増えているのも見逃せない点と言えるだろう。

パワプロクンポケット2

⬅いつでもどこでも、手軽に選手を育成できることのうれしさよ。

トレード&バトル カードヒーロー



➡ゲームボーイは、カードゲームとの相性も良好なようだ。

Pick Up from Ranking

ハード別の順位で12位、総合ランキングでも77位に入った『スーパーマリオブラザーズデラックス』。書き換え専用でこの結果は立派の一言に尽きる。ニンテンドウパワーの認知度アップに大きく寄与したはずだ。今後も、こうした形でファミコン用ソフトがリメイク＋αでゲームボーイで復活することを期待したい。

スーパーマリオブラザーズデラックス

⬆傑作は、時代が変わってもそのおもしろさは変わらない、ということを証明した1本と言えよう。

業界の噂ちゃん：GBアドバンスと同じくらいのタイミングで、ある携帯ゲーム機のカラーバージョンが発売されるかもしれない。

ゲームボーイソフト売上ランキング

順位	タイトル	本数	メーカー	発売日
1	ポケットモンスター金・銀	1,759,459本(5,388,087本)	任天堂	1999.11.21
2	パワプロクンポケット2	217,035本	コナミ	2000.3.30
3	ワリオランド3 不思議なオルゴール	199,723本	任天堂	2000.3.21
4	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	176,637本	任天堂	2000.1.28
5	トレード&バトル カードヒーロー	157,443本	任天堂	2000.2.21
6	遊戯王モンスターカプセルGB	113,070本	コナミ	2000.4.13
7	ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	112,639本(680,421本)	エニックス	1999.9.23
8	筋肉番付GB～挑戦者は君だ！～	112,230本(159,150本)	コナミ	1999.11.25
9	ポケットモンスター(赤・緑・青)	85,462本(5,655,675本)	任天堂	1996.2.27
10	遊戯王 デュエルモンスターズII～闇界決闘記～	81,073本(978,168本)	コナミ	1999.7.8

順位	タイトル	メーカー	発売日
11	メダロット2(カブト・クワガタバージョン)	イマジニア	1999.7.23
12	スーパーマリオブラザーズデラックス	任天堂	2000.3.1
13	ハムスターパラダイス2(ちゅー)	アトラス	2000.3.17
14	RPGツクールGB	アスキー	2000.3.17
15	モンスターファームバトルカードGB	テクモ	1999.12.24
16	ハンター×ハンター～ハンターの系譜～	コナミ	2000.6.15
17	メタルギア Ghost Babel	コナミ	2000.4.27
18	エリーのアトリエGB&マリーのアトリエGB	イマジニア	2000.1.8
19	ポケモンカードGB	任天堂	1998.12.18
20	名探偵コナン からくり寺院殺人事件	バンプレスト	2000.2.25

上半期ソフト売上 TOP100 16➡50位

順位	タイトル	本数	機種	メーカー	発売日
16	シェンムー 一章 横須賀	295,775本(355,900本)	DC	セガ	1999年12月29日
17	バイオハザード ガンサバイバー	286,926本	PS	カプコン	2000年1月27日
18	ドンキーコング64	263,657本(741,130本)	N64	任天堂	1999年12月10日
19	桃太郎電鉄V	240,773本(413,582本)	PS	ハドソン	1999年12月16日
20	パチスロアルゼ王国 2	218,713本(464,759本)	PS	アルゼ	1999年11月25日
21	パワプロクンポケット2	217,035本	GB	コナミ	2000年3月30日
22	デジモンアドベンチャー～アノードテイマー+カソードテイマー～	211,186本	WS	バンダイ	1999年12月16日
23	実況パワフルプロ野球2000	209,346本	N64	コナミ	2000年4月29日
24	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	206,063本	PS2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2000年5月25日
25	ワリオランド3 不思議なオルゴール	199,723本	GB	任天堂	2000年3月21日
26	Dance Dance Revolution 3rd MIX	199,097本	PS	コナミ	2000年6月1日
27	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	194,224本(777,893本)	PS	コナミ	1999年8月26日
28	筋肉番付Vol.1ー俺が最強の男だ！ー	192,105本(300,563本)	PS	コナミ	1999年12月16日
29	ポポロクロイス物語Ⅱ	186,504本	PS	SCE	2000年1月27日
30	こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～	180,172本	PS	SCE	2000年1月27日
31	ストリートファイターEX3	178,474本	PS2	カプコン	2000年3月4日
32	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	176,637本	GB	任天堂	2000年1月28日
33	どこでもいっしょ	175,212本(803,484本)	PS	SCE	1999年7月22日
34	実況パワフルプロ野球'99決定版	173,357本(210,032本)	PS	コナミ	1999年12月25日
35	クラッシュ・バンディクー レーシング	160,379本(300,618本)	PS	SCE	1999年12月16日
36	トレード&バトル カードヒーロー	157,443本	GB	任天堂	2000年2月21日
37	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ！	156,948本(1,465,072本)	N64	任天堂	1999年1月21日
38	ビートマニア APPEND 5thMIX ～Time to get down～	150,551本	PS	コナミ	2000年3月2日
39	ワールドスタジアム4	148,296本	PS	ナムコ	2000年3月23日
40	FANTAVISION	146,479本	PS2	SCE	2000年3月9日
41	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	142,404本(446,416本)	PS	コナミ	1999年12月9日
42	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	136,696本	DC	カプコン	2000年3月30日
43	筋肉番付Vol.2～新たなる限界への挑戦！～	134,160本	PS	コナミ	2000年3月23日
44	ゴルフパラダイス	134,058本	PS2	ティーアンドイーソフト	2000年3月23日
45	オールスター・プロレスリング	129,647本	PS2	スクウェア	2000年6月8日
46	エヴァーグレイス	122,751本	PS2	フロム・ソフトウェア	2000年4月27日
47	Sega GT Homologation Special	122,218本	DC	セガ	2000年2月17日
48	ドラムマニア(専用コントローラー同梱)	120,295本	PS2	コナミ	2000年3月4日
49	カスタムロボ	120,076本(215,173本)	N64	任天堂	1999年12月8日
50	クロノ・クロス	118,668本(684,157本)	PS	スクウェア	1999年11月18日

ハード別で見る上半期 その他編

プレイステーション

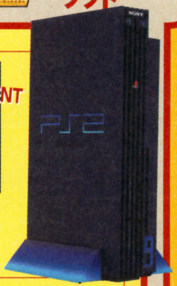
プレイステーションの総合ランクにおける登場タイトル数は依然としてダントツだが、上半期は大作ソフトがなく、売上がばらけてしまっているようだ。そのため、ランキングの結果もやや地味なものとなった。

←RPGもシリーズの続編が多く見られた。

プレイステーションソフト売上ランキング

1	スーパーロボット大戦α	651,425本	バンプレスト	2000年5月25日
2	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	521,733本	バンダイ	2000年2月10日
3	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	322,096本	カプコン	2000年4月27日
4	ヴァルキリープロファイル	318,631本(630,261本)	エニックス	1999年12月22日
5	グランツーリスモ2	314,451本(1,459,965本)	SCE	1999年12月11日

プレイステーション2



鳴り物入りで登場したプレイステーション2だったが、ハードの高性能さが災いしてか、その能力をフルに活かしたタイトルが出るのはまだ先になりそう。発売時のような盛り上がりに欠けたランキングだった。

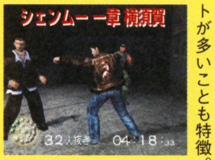
↑アーケードゲームの移植作の登場も増えるか?

プレイステーション2ソフト売上ランキング

1	リッジレーサーV	566,334本	ナムコ	2000年3月4日
2	鉄拳 TAG TOURNAMENT	412,702本	ナムコ	2000年3月30日
3	決戦	322,342本	コーエー	2000年3月4日
4	DEAD OR ALIVE2	304,973本	テクモ	2000年3月30日
5	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	206,063本	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2000年5月25日

ドリームキャスト

良質なソフトが揃いつつあるドリームキャスト。『コードベロニカ』は、人気シリーズのオリジナル作ということもあり、40万本以上を売り上げる大健闘を見せた。この勢いが持続されることを望みたいところだ。



←独創性の高いソフトが多いことも特徴。

ドリームキャストソフト売上ランキング

1	バイオハザード-CODE:Veronica-	402,299本	カプコン	2000年2月3日
2	シェンムー 一章 横須賀	295,775本 (355,900本)	セガ	1999年12月29日
3	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	136,696本	カプコン	2000年3月30日
4	Sega GT Homologation Special	122,218本	セガ	2000年2月17日
5	CRAZY TAXI	113,177本	セガ	2000年1月27日

ワンダースワン&ネオジオポケット

ワンダースワンソフト売上ランキング

1	デジモンアドベンチャー～アノードテイマー+カソードテイマー～	211,186本	バンダイ	1999年12月16日
2	スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部:地上激動篇	104,052本	バンプレスト	2000年3月30日
3	デジタルパートナー	53,340本	バンダイ	2000年5月25日
4	HUNTER×HUNTER～意志を継ぐ者～	38,499本	バンダイ	2000年6月1日
5	仙界伝 ～TVアニメーション『仙界伝封神演義』より～	35,281本	バンダイ	2000年2月24日

ネオジオポケットソフト売上ランキング

1	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	45,263本(75,552本)	SNK	1999年12月22日
2	SNK GAL'S FIGHTER	25,146本	SNK	2000年1月27日
3	幕末浪漫 特別編 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	23,447本	SNK	2000年3月16日
4	パチスロアルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS	11,731本	アルゼ	2000年3月16日
5	神機世界エヴォリューション ～はてしないダンジョン～	10,480本	SNK	2000年2月10日

上半期ソフト売り上げ TOP100 51→100位

51	パラサイト・イヴ2	117,142本(340,025本)	PS	スクウェア	1999年12月16日
52	CRAZY TAXI	113,177本	DC	セガ	2000年1月27日
53	遊戯王モンスターカプセルGB	113,070本	GB	コナミ	2000年4月13日
54	ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II	112,639本(680,421本)	GB	エニックス	1999年9月23日
55	筋肉番付GB～挑戦者は君だ!～	112,230本(159,150本)	GB	コナミ	1999年11月25日
56	ジェットでGO!	111,210本	PS	タイトー	2000年2月3日
57	ギャロップレーサー2000	110,004本	PS	テクモ	2000年2月17日
58	ETERNAL RING	109,527本	PS2	フロム・ソフトウェア	2000年3月4日
59	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4	106,859本(715,211本)	PS	コナミ	1999年9月2日
60	スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部:地上激動篇	104,052本	WS	バンプレスト	2000年3月30日
61	チョコボスタリオン	99,966本(156,483本)	PS	スクウェア	1999年12月22日
62	チョコボ コレクション	99,773本(173,535本)	PS	スクウェア	1999年12月22日
63	DRIVING EMOTION TYPE-S	95,630本	PS2	スクウェア	2000年3月30日
64	ギターフリークス APPEND 2nd MIX	95,315本	PS	コナミ	2000年2月24日
65	サクラ大戦	94,692本	DC	セガ	2000年5月25日
66	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	93,970本	PS	SNK	2000年3月23日
67	シーマン～禁断のペット～	92,197本(396,191本)	DC	ビバリウム	1999年7月29日
68	SuperLite1500シリーズ 麻雀II	88,629本(184,427本)	PS	サクセス	1999年7月22日
69	FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション	87,923本	PS	ICS	2000年5月2日
70	DX人生ゲームIII	86,023本(146,839本)	PS	タカラ	1999年12月2日
71	ポケットモンスター(赤・緑・青)	85,462本(5,655,675本)	GB	任天堂	1996年2月27日
72	EVE ZERO	84,161本	PS	ネットビレッジ	2000年3月30日
73	ロックマンDASH2 ～エピソード2 大いなる遺産～	84,001本	PS	カプコン	2000年4月20日
74	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!～免許をとってビル建てよう!!～	82,301本	PS	FAB	2000年2月24日
75	メダロット2(カブト・クワガタバージョン)	81,513本(483,863本)	GB	イマジニア	1999年7月23日
76	遊戯王 デュエルモンスターズII～闇界決闘記～	81,073本(978,168本)	GB	コナミ	1999年7月8日
77	スーパーマリオブラザーズデラックス	76,466本	GB	任天堂	2000年3月1日
78	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	75,297本	PS	バンダイ	2000年5月2日
79	ハムスターパラダイス2(ちゅー)	74,347本	GB	アトラス	2000年3月17日
80	グラディウスIII&IV ～復活の神話～	73,753本	PS2	コナミ	2000年4月13日
81	RPGツクールGB	73,567本	GB	アスキー	2000年3月17日
82	レジェンド オブ ドラグーン	73,308本(355,449本)	PS	SCE	1999年12月2日
83	ROOMMANIA#203	72,603本	DC	セガ	2000年1月27日
84	ときめきメモリアル2	71,254本(366,631本)	PS	コナミ	1999年11月25日
85	デジモンワールド デジタルカードバトル	70,462本(118,551本)	PS	バンダイ	1999年12月22日
86	爆走デコトラ伝説2 ～男人生夢一路～	70,294本(154,425本)	PS	スパイク	1999年12月16日
87	ダービースタリオン99	70,040本(868,984本)	PS	アスキー	1999年9月30日
88	牧場物語～ハーベストムーン～	66,211本(115,953本)	PS	パック・イン・ソフト	1999年12月16日
89	爆ボンバーマン2	65,758本(115,984本)	N64	ハドソン	1999年12月3日
90	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	64,482本	DC	SNK	2000年3月30日
91	モンスターファーム バトルカードGB	63,435本(97,774本)	GB	テクモ	1999年12月24日
92	バスランディング2	63,179本	PS	アスキー	2000年4月6日
93	A列車で行こう6	62,135本	PS2	アートディンク	2000年3月4日
94	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	60,542本(728,514本)	PS	カルチュア・パブリッシャーズ	1998年10月22日
95	エリーのアトリエGB&マリーのアトリエGB	59,482本	GB	イマジニア	2000年1月8日
96	ハンター×ハンター～ハンターの系譜～	59,200本	GB	コナミ	2000年6月15日
97	SUMMON NIGHT	58,887本	PS	バンプレスト	2000年1月6日
98	みんなのGOLF2	58,401本(841,275本)	PS	SCE	1999年7月29日
99	メタルギア Ghost Babel	56,875本	GB	コナミ	2000年4月27日
100	首都高バトル2	55,417本	DC	元気	2000年6月22日

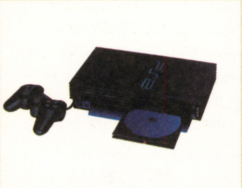
業界の噂ちゃん：『バイオハザード0』の評判がいいので期待している。しかし、とある理由で発売はちょっと先になるというウワサも。

グラフで見る上半期

ポケモンブームの余韻も覚めやらぬまま、プレイステーション2（以下PS2）の発売でかつてない盛り上がりを見せたゲーム業界。しかし、一方でソフトの販売不振や関連企業の倒産もみられた。ここに真実を検証するためのさまざまなデータを用意した。データを読むためのガイドとして右ページのコメントも参考にしてほしい。

ハード編 ～21世紀のゲームマシンPS2の発売で、なにかが変わった!?～

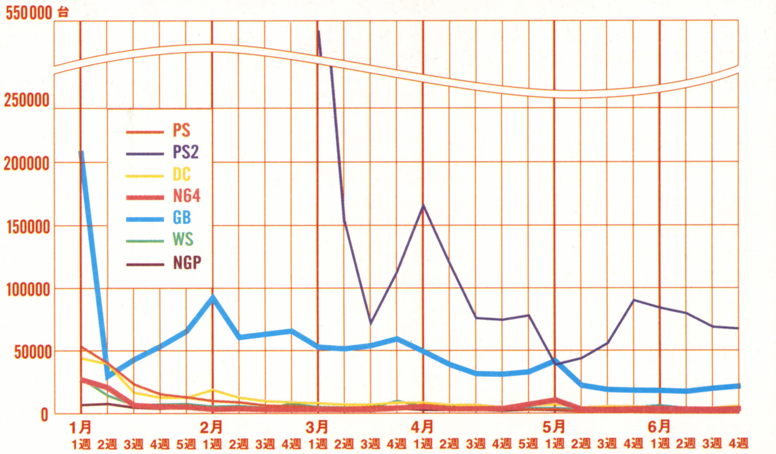
発売開始時期や回収騒ぎなどの障害にもかかわらず、ダントツの販売シェアを獲得したPS2。だが、DVD目的の購入層が多いのも事実。また、『ポケモン』人気に牽引されたゲームボーイ（以下GB）も堅調だった。逆に『ゼルダ』の発売でニンテンドウ64（以下N64）に伸びがみられなかったのは、ファン層のちがいなのか？



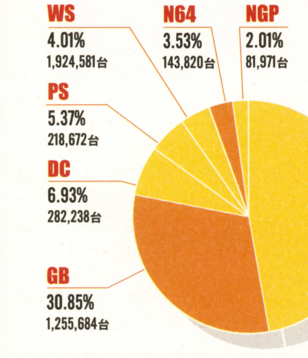
←キラーソフト不在にもかかわらず、大ヒット中のPS2。新しい現象だ。

【ハードの販売数推移】

➡ハッキリいって、売れているのはPS2とGBのみ。グラフにおける台数の落ち込みは、品薄によるものと思われる。全体としては、年末年始の商戦後に大きな動きはなかったようだ。有力タイトルの発売がハードの動きに影響を与えた例は、上半期ではほとんどみられなかった。強いて挙げるとすれば、5月の第1週に『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』に引っ張られ、N64が若干販売台数を伸ばしたくらい。現在のようなハード飽和状態では、5～60万本程度のソフトセールスでは起爆剤たり得ないのだろう。

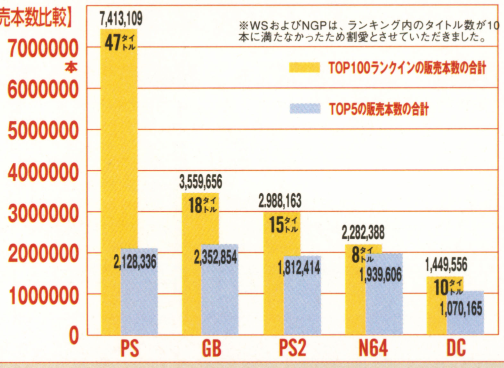


【ハード販売台数シェア率】



【ハード別TOP100＆TOP5ソフト合計販売本数比較】

各ハードのソフト売上数TOP100とTOP5のデータを比較してみたのが右の棒グラフ。PSがダントツなのは一目瞭然だが、注目すべきはふたつのデータ間の順位変動。TOP5ではGBが1位、N64も3位となっているが、TOP100ではそれぞれ2位と4位に落ちているのだ。これは、任天堂系ハードの特徴として、ランキングの上位にいる数タイトルが売上の大半を占めていることによるもの。低年齢層中心のGBやN64ユーザーのゲームに対する、シビアかつ的を射た判断が数字にあらわれたとも言える。



ソフト編 ～圧倒的な強さを誇るPS、効率の良いN64～

←コンパクトなマシンの累計出荷台数は、いよいよ一億台を突破。

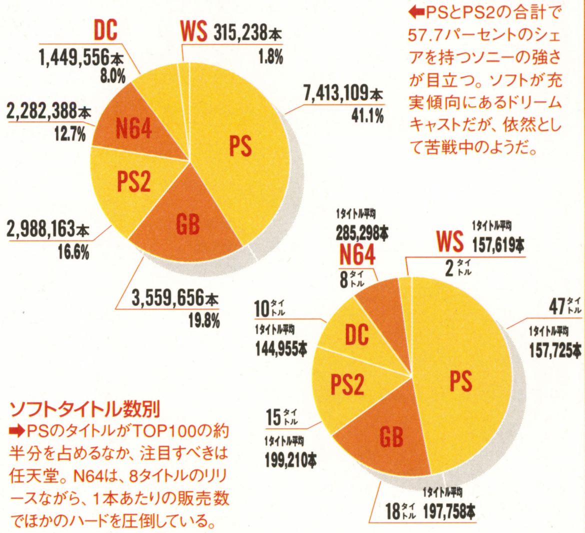
メーカー別の本数を見ると、やはりポケモンを有する任天堂の強さが目立つ。ランクインしたタイトル数でトップのコナミに対して、売上本数では1.7倍の差をつけてぶっちぎりのトップとなった。TOP100におけるハードシェアではPSのひとり勝ち状態だが、1タイトルあたりの売上本数は低い。ソフトの販売数の不振が強調されるPS2だが、全体で見ると決して悪くないのだ。

【メーカー別 TOP 100ランクイン数＆売上本数】

順位	メーカー	タイトル数	売上本数
1位	コナミ	19タイトル	2,502,203本
2位	任天堂	12タイトル	4,462,474本
3位	SCE	8タイトル	1,294,906本
4位	スクウェア	7タイトル	963,498本
5位	カプコン	6タイトル	1,410,492本
6位	セガ	5タイトル	698,465本
7位	バンダイ	4タイトル	878,678本
8位	ナムコ	3タイトル	1,127,332本
8位	バンプレスト	3タイトル	814,364本
8位	テクモ	3タイトル	478,412本
8位	アスキー	3タイトル	206,786本
12位	エニックス	2タイトル	431,270本

⬅ソフト1本あたりの平均売上本数は、リリース数第8位のナムコがトップ。『リッジレーサーV』と『鉄拳T.T.』のPS2用タイトル2本が決め手に。

【TOP100におけるハードシェア】
（ソフト販売本数別＆ソフトタイトル数別）



ソフト販売本数別
⬅PSとPS2の合計で57.7パーセントのシェアを持つソニーの強さが目立つ。ソフトが充実傾向にあるドリームキャストだが、依然として苦戦中のようだ。

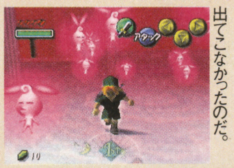
ソフトタイトル数別
➡PSのタイトルがTOP100の約半分を占めるなか、注目すべきは任天堂。N64は、8タイトルのリリースながら、1本あたりの販売数でほかのハードを圧倒している。

©1995, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©葦プロ ©1997GAINAX/EVA製作委員会 ©GAINAXA/Project Eva.・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©光プロ／アミューズビデオ／PLEX／アトランティス ©ビックウエスト ©BANPREST 2000 ©2000 HAL Laboratory, Inc./Nintendo ©1999 Nintendo ©1999 HUDSON SOFT ©1995-99 Nintendo/Creatures/GAME FREAK ©Nintendo/HALLaboratory, Inc./Creatures inc./GAME FREAK inc. ©創通エージェンシー・サンライズ

上半期TOP100 ～業界人に聞く！ どうなってるの？ ゲーム業界～

いろいろなデータでゲーム業界の2000年の上半期を振り返ってきたけど、どうだったかな？　ここでは、最後のまとめとして、ゲーム業界に関わる8人の人たちに意見を聞いてみたぞ。上半期の傾向や下半期の予想だけではなく、任天堂という会社に対しての意見や、さらに何年か先になって答えが出てくるような、少しだけ未来のことまで答えてもらったのだ。これからのゲーム業界を、キミなりに考えるための指針にしてみてはいかがかな？

上半期でもっとも気に入ったゲームソフト



←8人中5人が推薦した人気作。以下『ベイグラントストーリー』、『ぼくのなつやすみ』と続いた。ちなみに、PS2のタイトルは1本も出てこなかったのだ。

『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』

下半期でもっとも期待しているゲームソフト

←ほぼ全員から名前が聞かれた『ドラクエVII』。これに対し、『ファイナルファンタジーIX』は発売直後で実物を見た人が多いせいか、意外に出てこなかった。

『ドラゴンクエストVII ～エデンの戦士たち～』

高橋宏之　株式会社キャメロット社長

上半期で気に入ったのは『星のカービィ64』と『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』。下半期で期待しているのは『マリオテニス64』、『マリオストーリー』、『ドラクエVII』かな。**今期はPS2が発売され、ゲームハードが経済界にまで影響を与えるほど話題になった。**その反面、ソフトのセールスは昨年から下降線をたどっているのも事実。GBアドバンスについては、既存のGBに比較して画面の表現力が格段に進歩するので、これまでのユーザー層である小中学生に加え、さらに高い年齢層に普及することを期待します。ドルフィンについては、まず良質なタイトルがラインアップされるべきだし、そのための努力が必要でしょうね（ボクらも貢献できるようにがんばらないと……）。任天堂という会社について思うのは、つねに高いゲームクオリティを維持している、という点。これは本当にスゴイことだと思う。

高橋秀五　株式会社キャメロット副社長

『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』、『カードヒーロー』、『星のカービィ64』が上半期のベスト3です。上半期の大事件は、やはりPS2の発売ですね。ただし、専用ソフトの登場はまだまだこれから、というところでしょう。その他のソフトは、去年の『ポケモン金・銀』のように爆発的なヒットはないものの、長いスパンでユーザーに支持されているゲームが多くなってきたのは、健全といえます。下半期の期待作は『ドラクエVII』、『バンジョー＆トゥーイ』、『マリオストーリー』、番外として『マリオテニス64』（手前味噌ですが、われわれの作品です）。現在のゲーム業界の問題点は、全般的に見ると、ハードの表現力に反比例して、**ゲーム性の追求が落ちている気がします。**もちろん、ビジュアルは重要な要素だけど、そうした装飾を削り落としてもゲームとして成立する、懐の深い作品が必要だと思いますね。

まさ齋藤　ビクター・インタラクティブソフト・ウェア広報担当

上半期のベストゲームは『ベイグラントストーリー』、これにつきます。下半期の期待作は『パイロットになろう！ 2』、『劇空間プロ野球』。それと『牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール』に期待してください（宣伝です）。上半期の業界の傾向ですか？いやぁ、しんどかったですネ、いろんな意味で。現在の業界が抱えている問題として、ゲームソフトが飽和状態にあることと、PS2などの高性能ハードの登場による開発コストの高騰と技術面での負担が挙げられます。そういった意味でも下半期も苦しい状況が続くでしょうね。そんな中で、**GBアドバンスにはメーカーとして期待してます。**ぼくがゲームに対して要求するグラフィックレベルは、十分に満たしてますから。PS2は、モーターショーですごいエンジンを積んだクルマをながめてる感じかな。小型車（＝PS）は日本でまだまだ売れるし、風土にもあってるから、個人的にはそんなクルマはまだ買わないかも、って感じです。

成沢大輔　CB's PROJECT代表取締役

『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』、『実況パワフルプロ野球2000』、『ぼくのなつやすみ』が上半期のベスト3。下半期は『ドラクエVII』、『ダビスタ牧場』、『風来のシレン2』に期待かな。上半期のカギであるPS2は、暴風雨だった。この大雨で被害が続出して取り返しのつかないことになるのか、それとも慈雨となって大収穫をもたらすのか……小雨に変わったけどまだ降りやまない現状では、答えを出しようがない。下半期の市場のキーワードは“ネット”でも“対戦”でもなく、“コミュニティ”と“参加”というように、細分化して考えるべき。GBアドバンスは、通信機能に注目している。たとえば、自分のプレイしたゲームを他人はどう遊んでいるのか、ということが通信ですぐにわかるような機能があると、おもしろいかも。グラフィックが細密で美麗である必然はまったく感じていない。ちなみに、パソコンにあるような“ネットRPG”と呼ばれるものは、一部を除いて失敗に終わる。成功のためのヒントは、証券会社の店頭にある**株価の電光表示板**と、**ヤフーオークションに出品されたタイムマシン**でしょ。

山下　章　株式会社スタジオベントスタッフ　代表取締役

遊びに費やせる時間は有限です。かつて、ゲーム市場がテレビの地位を脅かしたように、**インターネットやDVDという新たなエンターテインメントを前にして、ゲームが試練のときを迎えている。**今年の上期はそれが数字となって顕著に現れたと思う。下半期に関しては、『FFIX』と『ドラクエVII』の発売、オリンピックによるスポーツゲーム特需と、ユーザーがゲームに触れる時間は増えるはず。それを継続できるかどうかは、どれだけ良質なソフト＆プロモーションを用意できるかにかかっている。ネットワークにおいて大規模な世界を舞台にしたスタイルのゲームは、大きなメーカーでなければ開発・運営できない。とはいえ、多くのメーカーが非ネットワーク型ゲームに閉塞感を覚えている。そこで、アイデア勝負のネットワークゲーム開発競争が激化するのではないか。上半期のお気に入りは『ベイグラントストーリー』、『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』、『クレイジータクシー』。下半期の期待のタイトルは『風来のシレン2』、『ドラクエVII』、『FFIX』、『ファンタシースター オンライン』。

橘　寛基　テレビ朝日映像　「トゥナイト2」ディレクター

かつてないほど、ゲーム業界が一般に注目された年だったように思います。自戒を込めてあえて言えば、大手マスコミに躍らされた一般ユーザーがPS2を求めて奔走するなか、彼らをどれほど満足させることができたのか、疑問が残ります。そして**ゲームがエンターテインメントのひとつのジャンルとして認知されるのか、もしくは一部のファンと子供たちのものに戻ってしまうのか**……2000年末から2001年は、いろんな意味で業界のターニングポイントとなりうる時期ではないでしょうか。ドルフィンは、コントローラに対しての期待が大きいです。上半期のベスト3は『アドバンスト大戦略』、『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』です。下半期は『鬼武者』、『ドラクエVII』、『MOTHER3　豚王の最期』あたりに期待しています。

サカタカツミ　マーケティング・プランナー

上半期の気になったソフトは『ぼくのなつやすみ』。全体の印象としては、センセーショナルな製品が発売されたにもかかわらず、社会的なインパクトは小さく感じた。もう新しいものは生まれてこないのでは、とそんな閉塞感さえある。下半期は、ネットワークというキーワードの元に、**既存のゲーム業界以外のコンテンツパブリッシャーたちが参入準備を始めている。**娯楽性が低くても、ビジネスモデルとして成り立てば、というゲームが、ネットワークを介して多数出てくるだろう。そして、ネットワークゲームの進化は携帯電話に依存している。パソコン＋電話回線という図式は、そろそろ終わり。いつでもどこでもサクッとゲームができる、という時代がすぐそこまで来ている。実際、私はそういうコンテンツをもう手がけているのだが（苦笑）。

浜村弘一　株式会社エンターブレイン　代表取締役社長　週刊ファミ通編集長

上半期のベスト3は『カードヒーロー』、『ベイグラントストーリー』、『バイオハザード-CODE:Veronica-』。下半期は、『ドラクエVII』、『FFIX』は別として、『鬼武者』、『風来のシレン2』、『テイルズ・オブ・エターニア』。上半期の大きなニュースとしては、やはりPS2の発売だが、ゲーム市場の起爆剤にまではなっておらず、全体としては停滞気味。ただ、**下半期にはPS2のソフトが充実してくるので、遅ればせながらブームが到来する可能性がある。**年末発売予定のGBアドバンスには期待している。ドルフィンは、現時点ではなんとも言えないが、これまで任天堂が築いてきた“ゲーム文化”、とくに子供中心のユーザーがN64に対して求める世界を、引き続き守りとおしてほしい。それが128ビットマシンによってどうなるかは興味があるし、高性能ハードのありかたの解答例になってほしいとも思っている。

業界の噂ちゃん：セガの大川会長の持ち馬が今年デビュー！　エニックス千田専務、ダビスタ薗部さんの持ち馬と秋から冬にかけて激突し、競馬場で謎のゲーム業界代理戦争勃発!?

©BANDAI 2000　©1994, 1995, 1996, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTSRESERVED　©CAPCOM CO., LTD　©2000 KOEI Co., Ltd.　©tri-Ace Inc.PRODUCTION I.G.Acts. ENIX 1999　©1999 Sony Computer Entertainment. Inc.　©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000　©2000 スクウェア　©2000 KONAMICONPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.　(社)日本野球機構公認　©2000 Nintendo　©1985, 1999 Nintendo　©CRI 1999 Presented by AM2 of CRI

夏休み

1 エキサイトバイク64
ファミ通64+編集部

3名

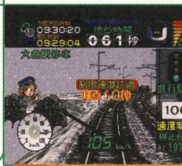
2 がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
コナミ

3名

3 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ファミ通64+編集部

3名

4 電車でGO！64
タイトー

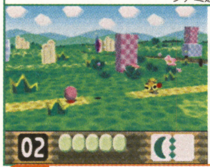


5名

5 ぬし釣り64～潮風にのって～
ビクターインタラクティブソフトウェア

3名

6 星のカービィ64
ファミ通64+編集部

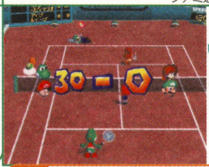


3名

7 マリオストーリー
ファミ通64+編集部

3名

8 マリオテニス64
ファミ通64+編集部

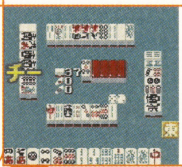


3名

9 K.O. THE・PRO BOXING
アルトロン

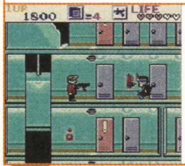
5名

10 井出洋介の麻雀教室GB
アテナ



3名

11 エレベーターアクションEX
アルトロン

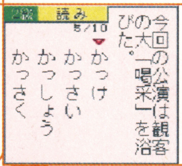


5名

12 おじゃる丸～満願神社の縁日でおじゃる！～
エム・ティー・オー

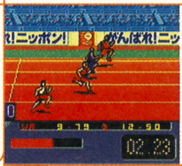
3名

13 漢字BOY2
J・ウイング



3名

14 がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
コナミ

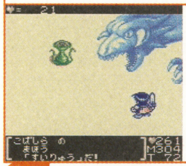


3名

15 サバイバルキッズ2～脱出！双子島～
コナミ

3名

16 ソウルゲッター～放課後冒険RPG～
マイクロキャビン



3名

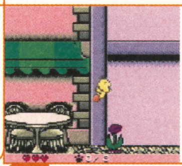
17 ぞくぞくヒーローズ&フルチェンジャー
メディアファクトリー

3名

18 Disney's TARZAN
シスコンエンタテイメント

5名

19 トゥイティー世界一周 80匹をさがせ！
ケムコ



3名

20 所さんの世田谷カントリークラブ
ナツメ

3名

21 ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険
ビクターインタラクティブソフトウェア

3名

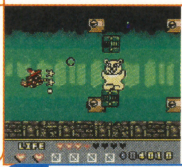
22 爆走デコトラ伝説GB SPECIAL～男度胸の天下統一～
キッド

3名

23 ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT
ハドソン

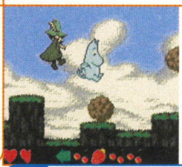
3名

24 マジカルチェイスGB～見習い魔法使い 賢者の谷へ～
マイクロキャビン



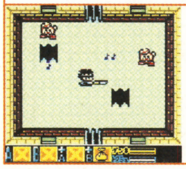
3名

25 ムーミンの大冒険
サンソフト



3名

26 メタモード
コーエー



5名

27 ニンテンドウ64（クリアブルー）
ファミ通64+編集部

1名

28 ニンテンドウ64（クリアレッド）
ファミ通64+編集部

1名

29 ゲームボーイ（クリア）
ファミ通64+編集部

1名

30 ゲームボーイ（クリアパープル）
ファミ通64+編集部

1名

ページからあふれんばかりのニンテンドウ64とゲームボーイのソフト、ゲームグッズは、各ゲームメーカーさんからの読者へのプレゼント。夏休み記念として、人気のゲームソフトやゲームグッズを53種類も提供していただいた。みんなどしどし応募してくれ！

プレゼント

31 ゲームボーイ（パープル）
ファミ通64+編集部

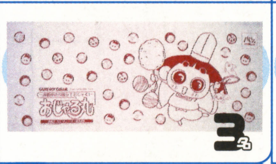
1名

32 bit TOUR's オリジナルTシャツ
bit TOUR's

1名

33 おじゃる丸セット（手ぬぐい（青）&うちわ&携帯ストラップ）
エム・ティー・オー

3名

34 おじゃる丸手ぬぐい（赤）
エム・ティー・オー

3名

35 おじゃる丸の等身大人形
エム・ティー・オー

1名

36 カービィ携帯ストラップ
任天堂

30名

37 カービィ携帯電話用プチマスコット
任天堂

30名

38 ムクムク カービィキーホルダー
任天堂

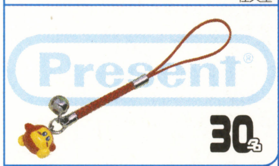
30名

39 デデデ大王携帯ストラップ
任天堂

30名

40 デデデ大王携帯電話用プチマスコット
任天堂

30名

41 ワドルディ携帯ストラップ
任天堂

30名

42 ワドルディ携帯電話用プチマスコット
任天堂

30名

43 『ドカポン?! ミレニアムクエスト』特製キーホルダー
アスミック・エース・エンタテインメント

10名

44 ギャップスオリジナルTシャツ
ギャップス

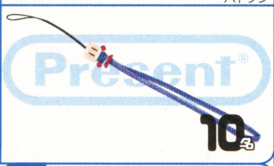
3名

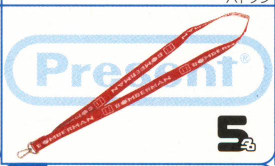
45 フエガム、フエラムネセット
コリス

3名

46 音のでるボンバーマンマグカップ
ハドソン

10名

47 ボンバーマン携帯ストラップ
ハドソン

10名

48 ボンバーマンネックピース（赤）
ハドソン

5名

49 ボンバーマンネックピース（緑）
ハドソン

5名

50 桃太郎温泉セット（タオル&桃石鹸&温泉の素）
ハドソン

10名

51 桃太郎ボールペン
ハドソン

10名

52 キングボンビー携帯ストラップ
ハドソン

10名

53 モンスターファームカードバトルスターターキット
テクモ

3名

夏休み大プレゼントのあて先

希望のプレゼントが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望の商品番号、本誌に対するご意見・ご希望などを記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

※当選者の発表は、フロムリーダーズのコーナーで掲載します。

応募締め切り
2000年8月11日（金）
当日消印有効

バリバリ送ってくれ！

Ⓒ 2000 Nintendo Ⓒ 2000 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. JOC 公式ライセンス商品(JOC L-004) Ⓒ TAITO CORP.1996,1999 ALL RIGHT RESERVED Ⓒ 2000 Victer Interactive Soft ware Inc. Ⓒ 2000 HAL Laboratry,Inc./Nintendo Ⓒ 2000 Nintendo.Game by INTELLIGENT SYSTEMS. Ⓒ 2000 Nintendo/CAMELOT Ⓒ 2000 ALTRON CORPORATION ALL RIGHT RESERVED. Ⓒ TAITO CORPORATION 1983,2000 ALL RIGHT RESERVED. Ⓒ Athena/u (麻将連合)2000 Ⓒ 犬丸りん・NHK・NEP21 Ⓒ 2000 MTO Inc Ⓒ 2000 J・WING CO.LTD., Ⓒ 1999 2000 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. Ⓒ 2000 MICROCABIN CORP. Ⓒ 2000 MEDIA FACTORY/十八 VAN PLANNING/KAZe Ⓒ 2000 樫本学ヴ Ⓒ 1999 Edgar Rice Buroughs,Inc.and disney Enterprises.Inc.All right Reserved.Tazan owned. by Edgar Rice Buroughs,Inc. and used by permission.Activeision is a registered trabe mark of Acctivison.Inc.Published by SYSCOM ENTER TAINMENT,INC.undeser Licence. Ⓒ 2000 KEMCO Ⓒ 2000 Natsume Co.,Ltd. Ⓒ MILESTONE MUSIC PUB. Ⓒ HUMAN/KID 2000 Ⓒ 1999,2000 HUDSON SOFT Ⓒ 1999,2000 HUDSON SOFT/TAKARA Ⓒ 2000 MICROCABIN CORP. Ⓒ 1991 QUEST Ⓒ 2000 Moomin Characters TM/Bulls Ⓒ SUNSOFT Ⓒ 2000 KOEI Co,.Ltd.
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

クライマックスへ一直線!

完璧準備と攻略で最終戦に勝利せよ!

ついに邪悪の化身、ムジュラの仮面との決戦のときがやってきた! 今回はムジュラ戦に向けた準備に必要なイベントから、実際の攻略法までをまるごと伝授。戦いの日々に終止符を打ち、タルミナに平和を取り戻せ!!

これだけは押さえておきたい! 決戦直前の下準備

CHECK POINT 10 ~チェックポイント10~

CHECK POINT 1 リンクの状態と最終目的を確認

スタルキッドの身体を乗っ取ったムジュラの仮面。月の落下を防ぐには、このムジュラの仮面を倒さなければならないが、それには重要イベントをこなすことと、決戦に向けた準備が必要。あせって挑むまえに以下の10の要素を確認し、足りないものを補っておこう。

神殿のボスを倒したか?

4つの神殿のボスを倒してすべての亡骸(なきがら)を手に入れることは、ムジュラの仮面と戦うための絶対条件。きちんとイベントを進めておきたい。 ➡P29,30

⬅"誓いの号令"で彼らの力を借りるのだ。

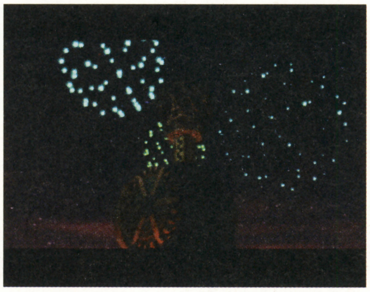
アイテムや装備品は?

ストーリーの途中で必ず手に入るものだけでもムジュラと戦えるが、より確実な勝利のためにもアイテム類は強化したい。装備品に重点を置き、イベントをこなそう。 ➡P26,29,30

お面は集まっているか?

最後にして最強のお面、"鬼神の仮面"を手に入れるには、残り23枚のお面すべてを獲得しておかなければならない。苦労するが、それだけの価値はあるぞ。 ➡P27,34

最期の日/午前0時以降 クロックタウン南・時計台



準備を十分に整えたら、時計塔を目指そう。スタルキッドの前で"誓いの号令"を奏でれば、戦いの舞台は月へと移る。

ハートの最大数は?

体力の残量を示すハートの数は、多いに越したことはない。世界に散らばる全52個の"ハートのかけら"をできるだけ回収すれば、激戦も楽に乗り切れるはずだ。 ➡P28,29

やり残したイベントは?

本筋のシナリオ以外のイベントでは、アイテム類が手に入ることが多い。やり残したイベントを決戦のまえにこなしておくと、あとで役に立ってくれるだろう。 ➡P29,34

決戦の地・月の内部へ突撃!! ➡P36

CHECK POINT 2 リンクの装備品を再チェック

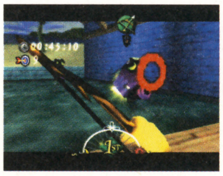
剣などの装備品は、とくに強化しなくてもシナリオを進められるので、ついつい軽視しがち。もし面倒ならば、矢立てだけでも最大まで強化しておこう。ムジュラ戦が確実に楽になるぞ。

ボム袋

ムジュラ戦では役立つ場面が少ないので、簡単に買える"大きい袋"以降の強化は後回しでもかまわない。

矢立て

ムジュラ戦の最初から最後までお世話になる。必ず"最大の矢立て"を手に入れておこう。



⬅2カ所の射的場で矢立てを強化しておく。

剣

攻撃力が上がれば短時間でカタを付けられる。矢の消費を抑えるためにも鍛えておきたい。

⬅剣の強化は1日目から集中して行おう。

CHECK POINT 3
残されたお面イベントをクリアー

今回の記事で、お面関連のイベントは終了。以前に紹介したものと合わせ、すべてのお面を集めておけば、月の内部で"鬼神の仮面"を手に入れることが可能となる。イベントによっては達成が困難なものもあるが、苦労するだけの価値があることは保証しよう。

めおとの面

入手方法

お面関連の全イベントのなかで、"めおとの面"のイベントがもっとも難しい。手順が複雑なだけでなく、時間の制約や謎解きまで含まれているからだ。以下のチャートをよく確認してほしい。

⬅3日間に渡る一大イベント。ふたりの愛の行方やいかに?

お面の能力

愛のパワーを秘め、すさんだ人々の心をなごませる力を持つ。それにより、町長公邸で起きているもめごとを丸く収められるぞ。ただし、それ以外の場面でお面の力が役に立つことはない。

⬅入手が難しいわりに、実際に役立つ機会が少ないのは残念。

"めおとの面"入手チャート

1. 最初の日　15:00〜20:00
"カーフェイのお面"をつけ、アンジュと話す

2. 最初の日　0:00〜6:00
ナベかま亭の厨房でアンジュと話し、"カーフェイへの手紙"を預かる
次の日の朝までに"カーフェイへの手紙"をポストに投函する

3. 次の日　15:00〜15:45
カーフェイがポストマンから手紙を受け取っているスキに、マニ屋の裏口へ入る
カーフェイと話し、"思い出のペンダント"を預かる
最期の日の昼までに、アンジュに"思い出のペンダント"を渡す

4. 最期の日　18:00〜19:00
サコンのアジトに、カーフェイとともに潜入する
"太陽のお面"を取り返す

5. 最期の日　4:30〜6:00
ナベかま亭の従業員室で、アンジュとカーフェイの再会を見届ける
"めおとのお面"を手に入れる

2. 手紙は早めに投函しよう

アンジュの手紙が2日目にカーフェイのもとへ届かないと、以後のイベントが発生しない。預かったら、忘れないうちにポストへ投函しておくこと。

⬆回収が始まる2日目午前9時以前にポストへ。

3. カーフェイのスキを突け

手紙を受け取るためにカーフェイが外に出ているときが、マニ屋の裏口に入る唯一のチャンス。あらかじめ扉の近くで待機しておけば確実だ。

⬆中に入ったら、忘れずにカーフェイの話を聞こう。

4. 力を合わせてアジトを突破

サコンのアジトでは、リンクとカーフェイを交互に操作する。リンクで敵を倒し、カーフェイでパズルを解いて奥へ進もう。ここは時間の勝負だ。

⬅強敵のウルフォスは、尻尾を狙い一撃でしとめろ!

⬅赤スイッチでコンベアが加速。極力踏まないように。

カーフェイのお面

入手方法

町長公邸にいるアロマ夫人に話しかけると、人捜しのプロと勘違いされる。そのとき手掛かりとしてこのお面がもらえるのだ。

お面の能力

かぶって話しかけると、カーフェイを知っている人からさまざまな情報が聞き出せる。"めおとの面"イベントの必需品。

⬆話しかけた相手によっては、意外な答えが返ってくることもある。

キータンのお面

入手方法

"めおとの面"イベントを進めていれば、3日目にマニ屋の裏口でマニ屋のおじさんに出会える。そこで話しかけるともらえるぞ。

お面の能力

動く草のサークルがある場所でこのお面をかぶっていると、化けギツネのキータンが現れる。彼の出題する"なぞなぞ"を解こう。

⬆サークルはクロックタウンをはじめ、タルミナに3ヵ所ある。

ポストハット

入手方法

"キータンのお面"といっしょに受け取る"母への速達"をポストマンに渡そう。このあと、彼が町を脱出するときにもらえる。

お面の能力

かぶっていると、クロックタウンに点在するポストをのぞける。最初にのぞいたポストからは"ハートのかけら"が見つかるのだ。

⬆1日目にカーフェイの出した手紙はなぜか見られない。残念。

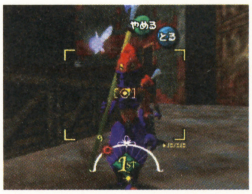
石コロのお面

入手方法

イカーナへの道にある、円状に位置した石を"まことのメガネ"で見ると、目立たない兵士がいる。彼に"赤いクスリ"を手渡そう。

お面の能力

見えてはいるが目立たない、石コロと同じ存在になれる。海賊の砦など、人に見つかるといけない場面で使うと効果絶大だ。



⬆真正面から写し絵を撮るのも簡単。絶対に見つからないのだ。

鬼神の仮面

入手方法

月の内部にある草原には、ボスの亡骸をかぶった子供が4人いるので、彼らの求めに応じてお面を渡そう。全20枚のお面を渡したあと、ムジュラの仮面をかぶった子供に話しかけると、もらえるぞ。

⬆役に立たないお面から優先して渡していこう。

⬇変身できる3種族の仮面は渡せないので注意。

お面の能力

リンクが鬼神に変身し、高い攻撃力を持つ両手剣を使えるようになる。さらにZ注目中に剣を振ると、魔力の消費と引き換えに光弾が撃てるのだ。ムジュラ戦を楽に乗り切りたければ、ぜひ手に入れておきたい。

⬆防御できないが、その必要もないほど強力だ。

⬇一度クリアーすれば神殿のボス戦でも使えるぞ。

CHECK POINT 4
ハートのかけら　完全入手リスト

タルミナの世界中に隠されている全52個の"ハートのかけら"。それらが存在する場所と獲得方法を、以下にリストとしてまとめてみた。ハートが多いほど戦闘は楽になるが、かけらのなかには獲得に苦労するものも多い。完璧を目指すのでなければ、表を参考に、取りやすいものだけ集めていこう。

⬆秘密のほこら内をすべて回るには16個のハートが必要だ。

⬆月内部のダンジョンにあるかけらも忘れずに取っておこう。

入手地域	入手場所	入手方法
クロックタウン	南	時計塔への入り口前
	北	すべり台近くにある木の上
	北・デクナッツのプレイスポット	3日間連続でクリアーする
	東・ハニーとダーリンの店	3日間連続でパーフェクトを取る
	東・宝箱屋	ゴロンリンクーでクリアーする
	東・町の射的場	パーフェクトを取る
	東・ナベかま亭	便器から出てくる手に紙製のもの（手紙・権利書など）を渡す
	東・ナベかま亭	"夜更かしのお面"をかぶった状態で、アンジュのおばあさんに「ときのカーニバル」を読んでもらい、眠らずに耐えたあとで「祭りの前夜」と答える
	東・ナベかま亭	"夜更かしのお面"をかぶった状態で、アンジュのおばあさんに「4にんのきょじん」を読んでもらい、眠らずに耐えたあとで「わかんない」と答える
	東・町長公邸	"めおとのお面"をかぶって議論を解決する
	西	ローザ姉妹の前で"カマロのお面"をつけて踊る
	西・剣道場	上級訓練で30点満点を出す
	西・クロックタウン銀行	5000ルピー以上預ける
	西・ポストハウス	10秒ジャストでタイマーを止める
		ポストハットをかぶってポストを調べる
タルミナ平原		南西の草むらに隠れた穴の中で、ピーハットを倒す
		北北西にある穴の中で、ドドンゴを2体倒す
		グレートベイへの入り口そばにある穴で、ハチの巣を落とす
		望遠鏡でアキンドナッツを見つけ、入っていった穴に行くと150ルピーで売ってくれる（最初の申し出に「いいえ」と答えると、100ルピーにまけてくれてる）
		ゴシップストーンが4つ並ぶ穴（全部で4ヵ所）の大きなゴシップストーンの前で、デクナッツリンクで"目覚めのソナタ"を、またはゴロンリンクで"ゴロンのララバイ"を、またはゾーラリンクで"潮騒のボサノバ"を奏でてゴシップストーンの色を変え、4ヵ所すべてのゴシップストーンの色を揃える
ウッドフォール方面	沼地への道	交差点近くの大木の上
	沼地への道・沼の射的場	矢立てを強化したあとに再度パーフェクトを取り、2180点以上の得点を出す
	沼地・沼の観光ガイド前	"土地の権利書"をアキンドナッツに渡して"沼の権利書"をもらい、小屋の屋根の上に行く
	沼地・沼の観光ガイド	ウッドフォールの神殿をクリアー後、ボートクルーズのマト当てで20個以上当てる
	沼地・沼の観光ガイド	チンクルの写し絵を、観光ガイド小屋のオヤジに見せる
	デクナッツの城・城の中庭	地面に落ちている
	ウッドフォール	北東の宝箱の中

入手地域	入手場所	入手方法
スノーヘッド方面	山里	クロックタウンの洗濯場、沼地、ウッドフォールの神殿、グレートベイの神殿にいるカエルに"ゲーロのお面"をかぶって話しかけ、カエルの合唱を完成させる
	ゴロンの里への道	水底に沈んでいる宝箱の中
	ゴロンの里	"沼の権利書"をアキンドナッツに渡して"山の権利書"をもらい、そばの崖の上に行く
	スノーヘッドへの道	氷でできた、見えない足場の先（あらかじめカカシに"録音案山子の歌"を記憶させておくこと）
ミルクロード方面	ロマニー牧場・ドッグレース場	賞金150ルピー以上を獲得したときの副賞
グレートベイ方面	グレートベイの海岸	岩壁を"フックショット"、"魔法のタネ"、"カカシ"のそれぞれを使って進んだ先にある（あらかじめカカシに会い"録音案山子の歌"を記憶させておく）
	グレートベイの海岸	漁師のジャンプゲームで、火のついたしょく台のある島へ20回以上飛び移る
	グレートベイの海岸・海のクモ館	暖炉の先にある部屋に置かれた宝箱の中
	グレートベイの海岸・海洋研究所	水槽にサカナを4尾以上入れ、魚を最大まで育てる
	グレートベイの海岸・海賊の砦	仕掛け扉の中
	トンガリ岩	海ヘビをすべて倒すと、タツノオトシゴがお礼にくれる
	ゾーラのみさき	滝壺の底にいるライクライクを倒す
	ゾーラのみさき・滝上の渓流	ビーバーレースに勝って"あきビン"を入手したあと、もう一度勝負して勝つ
	ゾーラホール・エバンの部屋	ジャパスとのセッションでできた曲を、オカリナでエバンに聴かせる
	ゾーラホール・ルルの部屋	"山の権利書"をアキンドナッツに渡して"海の権利書"をもらい、部屋の棚の上に行く
ロックビル方面	イカーナ渓谷	"海の権利書"をアキンドナッツに渡して200ルピーを受け取り、その後対岸の岩棚の上に行く
	イカーナ渓谷・幽霊小屋	幽霊四姉妹を時間内に倒す
	イカーナ渓谷・秘密のほこら	すべての部屋の中ボスを3日間のうちに倒す
	イカーナ渓谷・イカーナ古城	柱の上
	イカーナの墓場	2日目に、スタルベビーたちに墓を暴かせたあと、地下でアイアンナックを倒す
各地		"キータンのお面"をかぶって、クロックタウン・ミルクロード・山里にある動く草を持ち上げてしばらく待ち、現れるキータンが出す5問の"なぞなぞ"に全問正解する
月の内部	デクナッツダンジョン	ダンジョン内に落ちている
	ゴロンダンジョン	ダンジョン内に落ちている
	ゾーラダンジョン	ダンジョン内に落ちている
	リンクダンジョン	ダンジョン内に落ちている

CHECK POINT 5
神殿ボスのワンポイント攻略

ムジュラの仮面と戦うには、4つの神殿のボスを倒しておかなければならない。「手ごわいから」と言ってボスとの対戦をあと回しにしているならば、以下の攻略法を参考にしてほしい。ハートや装備を強化してからボス戦に挑めば、案外楽に倒せることもあるぞ。

密林仮面戦士オドルワ
(ウッドフォールの神殿)

最初はおとなしく防御を固める。踊り出すムービーが流れたら、オドルワが呼び出した虫たちを"バクダン"で蹴散らしつつ矢で攻撃し、ひるんだら足元に入り込み連続回転斬りをくり出す。"バクダン"を直撃させても早く倒せるぞ。

仮面機械獣ゴート
(スノーヘッドの神殿)

突進してくるところへ"バクダン"をぶつけ、ゴートを転倒させせたらそこへ矢を連射。これを2〜3回くり返せばおしまいだ。"バクダン"をぶつけるタイミングが難しいようなら、"バクレツのお面"を使えばさらに楽に転倒させられる。

巨大仮面魚グヨーグ
(グレートベイの神殿)

中央の足場から矢を当てたらゾーラに変身、苦しむグヨーグが回復するまえに接近し、バリアを張りつつぶつかろう。攻撃後、再び足場に戻るまでがもっとも危険なので、水中からのジャンプをあらかじめ練習しておくといい。

大型仮面虫ツインモルド
(ロックビルの神殿)

"巨人の仮面"で巨大化し、弱点の頭か尻尾を攻撃する。巨大化中は魔力を消費するので、周囲の建造物を壊し魔法のツボを取るか、あらかじめ"シャトー・ロマーニ"を飲んでおこう。剣を鍛えておくのも時間短縮につながるぞ。

CHECK POINT 6
6つ目の"あきビン"を入手

グレートベイの神殿を突破すると、グレートベイの海岸でジャンプゲームに挑戦できる。これをクリアーすれば6つ目の"あきビン"が手に入る。ムジュラ戦に向けた足固めには欠かせないアイテムだ。

⬅全部に妖精を入れれば負けるほうが難しい?

CHECK POINT 7
写し絵コンテストの審査基準は?

沼地の写し絵コンテストでいい評価を得るには、被写体選びが重要となる。もっとも高い評価を得られるのはデク王の写し絵で、100ルピーももらえる。序盤の資金稼ぎに利用しよう。それより少し落ちるのがサルとダイオクタで20ルピー。それ以外の沼地の写し絵だとわずか5ルピーしかもらえないので、ボートクルーズを1回無料にしてもらったほうがおトクだ。また、これらとは別に、チンクルの全身像だと賞品がもらえるぞ。

⬅デクナッツ限定ならばこの賞金は納得!?

⬅顔だけだと息子と気づかないので注意。

CHECK POINT 8
ゴシップストーンメッセージ集

"まことのお面"をかぶってゴシップストーンをチェックすると、メッセージが聞ける。それをまとめたのが以下のリストだ。イベント関連のヒントが多いので、やり残したことがあるなら参考にしてみよう。

場所	メッセージ
タルミナ平原	少し大きな奇妙な石は潮騒のギターをきかせると顔色が変わるらしい
	少し大きな奇妙な石は目覚めのラッパをきかせると顔色が変わるらしい
	少し大きな奇妙な石は眠りのタイコをきかせると顔色が変わるらしい
	なかよく並ぶ奇妙な石はみんな同じ色を好むらしい
	ミルクバーの会員証は牧場でイイコトするともらえるらしい
	結婚のあかし、めおとの面は争いをしずめ、なごませるフシギな力があるらしい
	宿屋の娘アンジュはそそっかしくて有名でよく客をまちがえるらしい
	スリのサコンのアジトはイカーナ渓谷のはずれにひっそりあるらしい
	配達人ポストマンはスケジュール第一だが速達だけは例外らしい
	町の外壁を飛んでいるカラスは音楽がスキらしい
沼地への道	町の宿屋ナベかま亭は不用心にもベランダのドアにカギがないらしい
沼地	沼の観光ガイドの写し絵コンテストでは、沼の写し絵以外は受け付けてくれないが、息子の写し絵を持っていけばイイモノをくれるらしい
沼のクモ館	人の心を見透かすお面は動物の心もみぬくらしい
山里への道	春になったら始まるゴロンレースの商品の砂金はカジ屋で剣をきたえる以外にカジ屋で売れば40ルピーだがマニ屋に売れば200ルピーで買いとってくれるらしい
山里	小さなまよい馬が町の南にあるロマニー牧場に引き取られたらしい
	山里が春になったら集まるはずのカエルたちは、山里以外の場所にいてゲーロのお面で集めなければならないが、クロックタウン・沼・ウッドフォールの神殿の中・グレートベイの神殿の中と全部で4匹いるらしい
ミルクロード	タルミナ平原で死んだカリスマダンサーの霊が夜な夜な踊りを踊るらしい
ロマニー牧場	不眠のゴウモン道具夜更かしのお面は昔マニ屋に流れたらしい
	行方不明のカーフェイはアンジュからの手紙を待っているらしい
	化けキツネ、キータンは草でイタズラするらしい
	動物楽団のリーダーのお面は小さな動物を成長させるかわった力があるらしい
	シャトー・ロマーニは飲むと3日間魔力が減らなくなるらしい
グレートベイの海岸	牧場の少女ロマニーの夜の助っ人のお礼はミルクを入れるモノらしい
ゾーラのみさき	ミカウとジャパスのセッションをエバンに聞いてもらうにはミカウのままではダメでバンドに関係ない人のふりして聞かせればいいらしい

場所	メッセージ
イカーナへの道	このあたりでまことのメガネを使って発見できる男と話せば、まわりのものに気づかれずに行動できるお面が手にはいるらしい
イカーナ渓谷	イカーナ城に出没するリーデッドは、隊長のボウシ・ギブドのお面・ガロのお面で踊りだすらしい。だから、どうということもないが……
	鬼神の仮面というすべてのお面を飲み込むお面がこの世には……あるらしい
	オルゴールハウスに住むパメラはオルゴールが鳴り出せば2分おきに外に出てくるがバクダンを爆破させても外に出てくるらしい
月の内部	石コロのお面は石コロ戦士シロウくんが持っていたらしい
	ブレー面は旅の楽士グル・グルが持っていたらしい
	火薬がつまったキケンなお面は火薬にくわしいおばあさんが持ってるらしい
	ブーさんのお面はデクナッツの執事が持っていたらしい
	巨人の仮面はロックビルの神殿に眠っていたらしい
	まことのお面はブキミな金色に輝くクモに呪われた人が持ってたらしい
	カーフェイのお面は母親のアロマ夫人が持ってたらしい
	ウサギずきんはコッコ小屋のナデクロさんが持ってたらしい
	寝つきが悪くなるブキミなお面は夜ひらくあやしい店の掘りだしもんらしい
	キータンのお面はマニ屋の主人が大切に持っていたらしい
	ガロのお面はゴーマン兄弟が悪さに使っていたらしい
	ポストハットはポストマンが使っていたらしい
	顔に苦労がにじみ出たお面は旅回りをしている一番えらい人が持っているらしい
	男女の愛がみなぎっているお面はわけありな二人が持っているらしい
	カマロのお面は幽霊ダンサーカマロが持っていたらしい
	隊長のボウシは騎士団の隊長スタル・キータが持っていたらしい
	ゲーロのお面はお腹をすかせたゴロンがかぶったいたらしい
	ギブドのお面はパメラの父からはがれ落ちたらしい
	オトナだけが持っているお面は牧場の香りがする女の人が持っているらしい
	大妖精のお面は町の大妖精が持っていたらしい

CHECK POINT 9
はぐれ妖精救出作戦

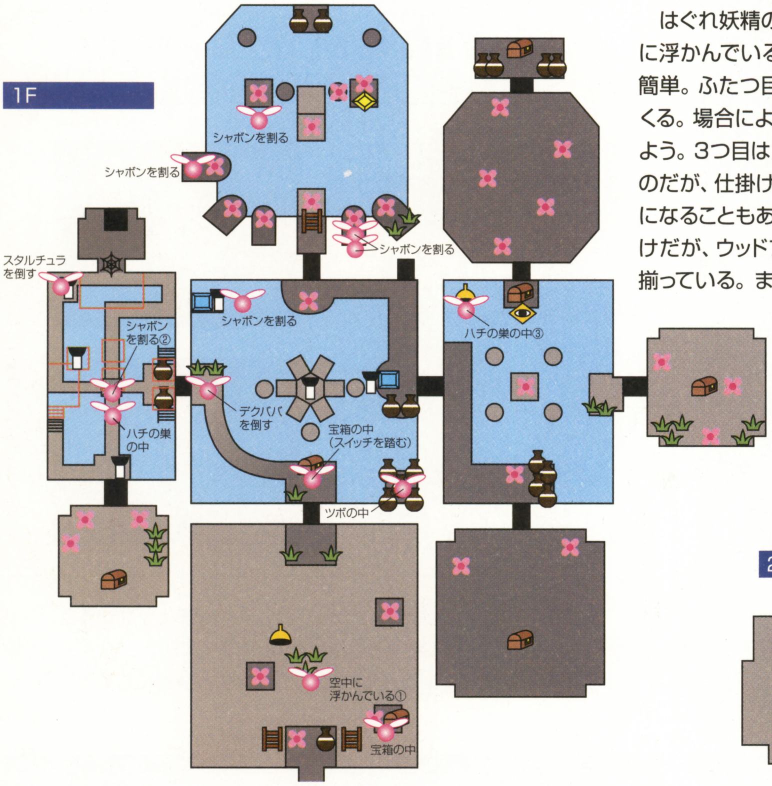
各地の神殿にそれぞれ15体いるはぐれ妖精。そのすべてを救出すれば、大妖精が復活してお礼をしてくれる。いずれも、ふつうのアイテムなどでは得られない効果ばかりで、当然ムジュラ戦でも大いに役に立つ。"大妖精のお面"があれば全員救出できるので、マップを参考に助け出してほしい。

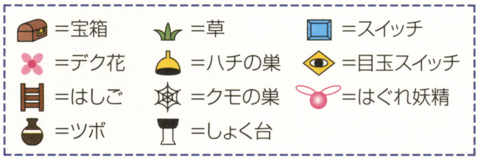
⬆"大妖精のお面"はクロックタウンで手に入る。リンクの姿で大妖精を救おう。

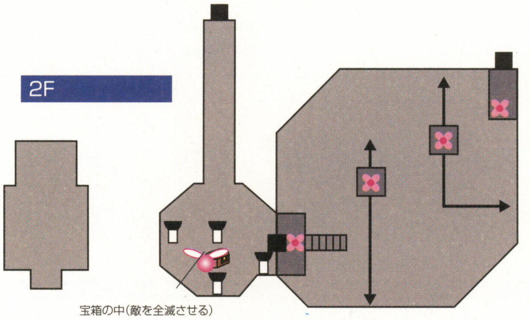
⬆はぐれ妖精の隠れ場所は、神殿別に傾向がある。それをつかむのが探索のコツ。

ウッドフォールの神殿

はぐれ妖精の隠れかたは、大きく3つのパターンに分けられる。ひとつは空中に浮かんでいるもので、シャボンに包まれていることもあるが、救出は比較的簡単。ふたつ目は、何かの中に潜んでいるもので、草やツボなどを壊すと出てくる。場合によってはモンスターに捕まっていることもあるから、倒して救出しよう。3つ目は宝箱に入っているパターン。最初から宝箱が見えていれば楽なのだが、仕掛けなどを操作することで宝箱が出現する場合は、手順が若干複雑になることもある。このように、探索にもある程度目をつけるポイントがあるわけだが、ウッドフォールの神殿にはこれら3つのパターンの隠れ場所すべてが揃っている。まずはここではぐれ妖精救出のコツをつかんでおくといいだろう。







❶ 大妖精のお面の効果

"大妖精のお面"には、はぐれ妖精のいる部屋でお面が光を発し、さらにはぐれ妖精を引き寄せる効果がある。重要なのは後者のほうだ。リンクが絶対にたどり着けない場所にいるはぐれ妖精は、この方法でしか救出できないので注意。

⬅はぐれ妖精の場所は、上のマップを参照すれば、お面を使うまでもない。

➡同じ部屋にさえいれば、どんなに離れた場所からでもはぐれ妖精は寄ってくる。

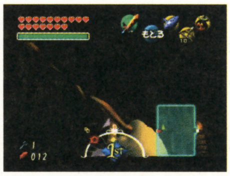
❷ 水も貫くお面の力

シャボンに包まれたはぐれ妖精には"大妖精のお面"の力が通用しないので、まずは"勇者の弓"でシャボンを割ろう。そしてお面をかぶれば、たとえ毒の水の中にいるはぐれ妖精でも、簡単に呼び寄せられる。わざわざ危険に身をさらす必要はないのだ。

⬅水中だからといって、必ずしもゾーラリンクにならなくてもいい。

❸ 壁のレリーフに注目

壁のあちこちにある、顔が刻まれたレリーフ。この口にあたる部分にハチの巣が埋まっていることがある。矢でハチの巣を落とせば、妖精が出てくる。



⬅デクナッツリンクで飛んでも届かない場所にいるはぐれ妖精。そんなときこそお面の出番。

BONUS 大回転斬りを習得

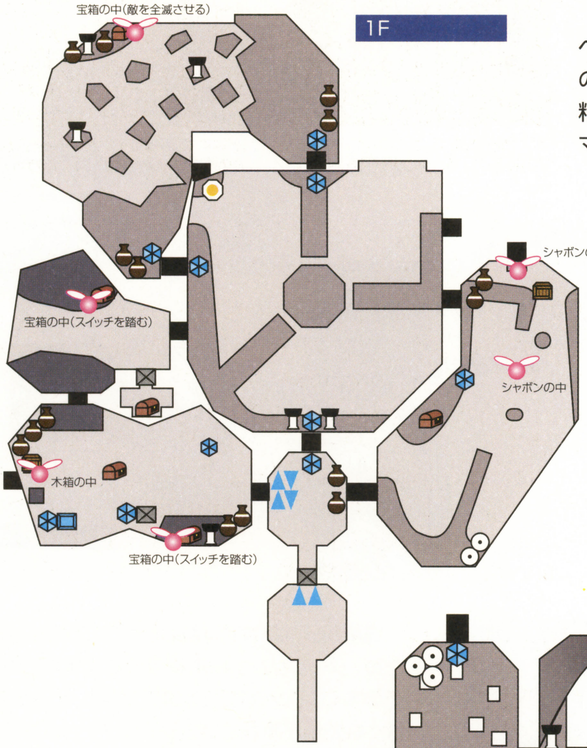
回転斬りを2段階溜めることで、赤いビームを放つ大回転斬りが出せるようになる。魔力の消費量は変わらず、攻撃範囲が広くなるため、便利だ。

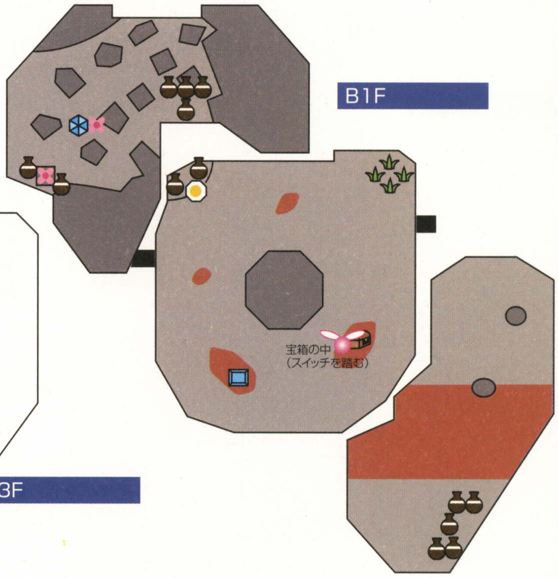
⬅3Dスティックを1回転させて出す回転斬りも攻撃範囲が拡大。覚えておいて損はない能力だ。

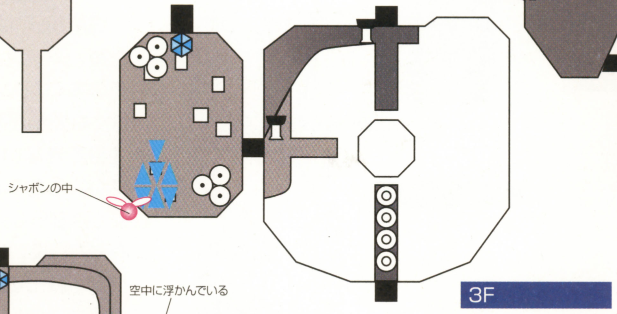
スノーヘッドの神殿

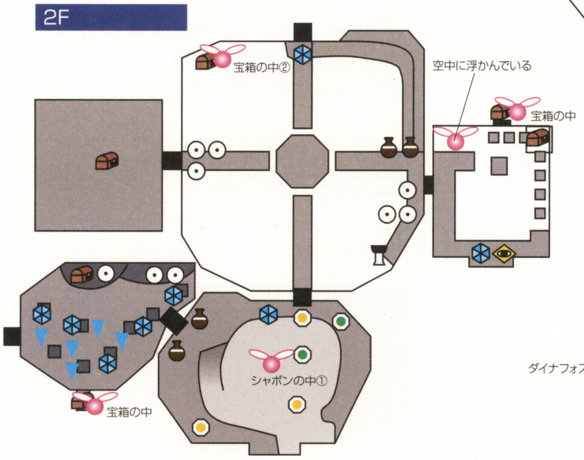
スノーヘッド方面のイベント達成に欠かせなかった“まことのメガネ”が、スノーヘッドの神殿のはぐれ妖精集めでも役に立つ。神殿には、実際は存在していないのに壁があるように見える“幻の壁”がいたるところにある。その奥に、はぐれ妖精が隠れているケースが多いのだ。“まことのメガネ”なら簡単に見破れるので、マップを参考に捜してみよう。なお、使用中はくれぐれも魔力の残量にご注意を。

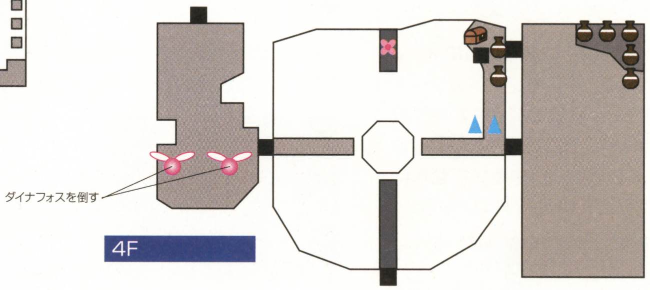
- =宝箱
- =ツボ
- =デク花
- =氷
- =木箱
- =草
- =しょく台
- =雪玉(小)
- =雪玉(大)
- =氷柱
- =つらら
- =ブロック
- =スイッチ
- =目玉スイッチ
- =ゴロンスイッチ(黄)
- =ゴロンスイッチ(緑)
- =はぐれ妖精











❶ メガネで天井を透視

“幻の壁”は天井をカモフラージュしていることもある。この部屋の天井は自然な感じだが、はぐれ妖精が隠れているくぼみがあるのだ。

←ほかの場所と違い、肉眼では見当がつかないほど自然な作り。注意力が発見の決め手だ。

❷ 隠し部屋へ大ジャンプ

絶壁の途中にある“幻の壁”に隠された小部屋に、はぐれ妖精がいる。4Fのデク花でジャンプし、ホバリングしたまま下降しつつ小部屋に入ろう。

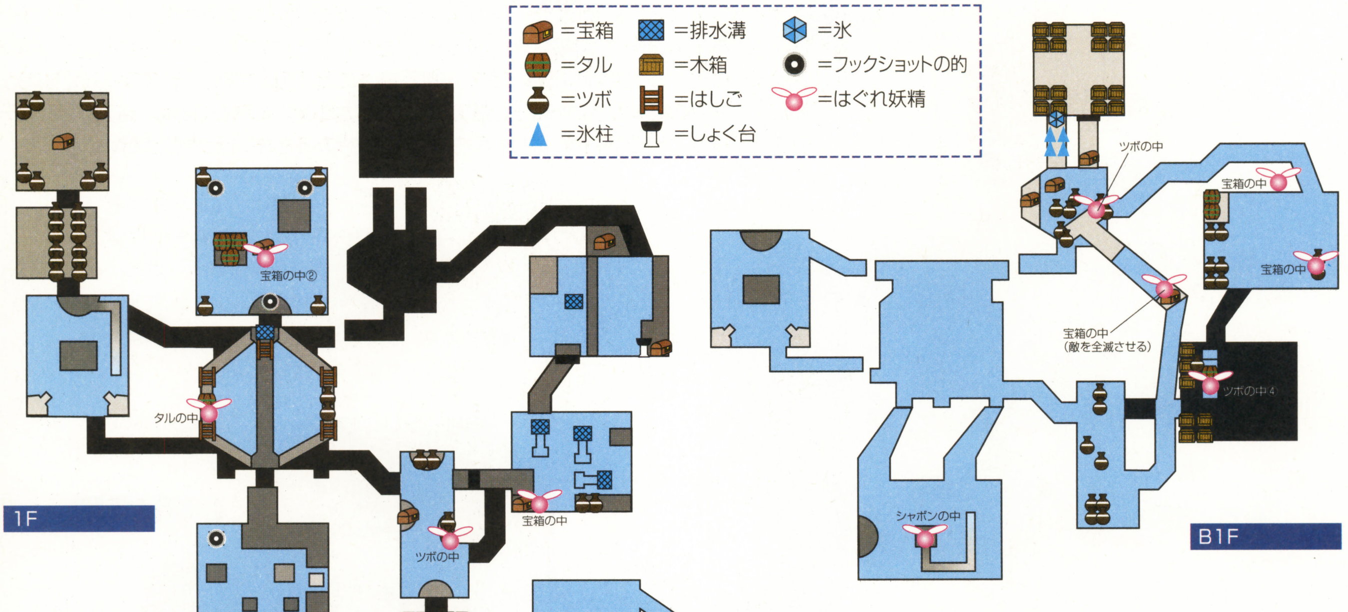
←“フックショット”があるなら、カカシを呼び出して移動したほうが簡単にたどり着ける。

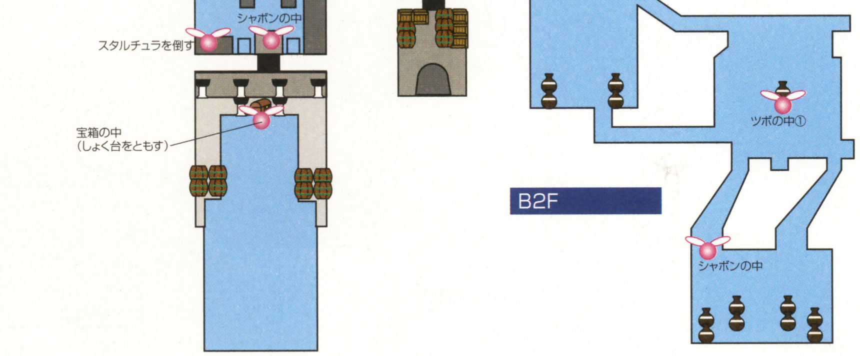
BONUS 魔力がアップ

魔法メーターが2倍に伸び、より多くの魔力を使えるようになる。“魔法の矢”を使う機会の多い、グレートベイの神殿以降の冒険が格段に楽になる。

←メーターが短いままだと、魔力回復に追われることに。まっさきに強化しておきたい能力。

グレートベイの神殿





場所がら、はぐれ妖精は水中にいることが多いため、ゾーラリンクによる救出を考えがちだが、その多くはリンクで助けるほうが楽。というのも、はぐれ妖精が隠れているシャボンやツボなどはZ注目できないため、ブーメランでは狙いがつけにくく、しかも射程距離の関係でかなり接近しなくてはならないからだ。"勇者の弓"なら水中へも有効なうえ、射程も長く狙いもつけやすい。リンクでも救出できる場面ならば、極力ゾーラリンクの能力は使わずに済ませたほうがいい。

❶ 弓の力で楽に回収

高速で回転する水流の中心にあるツボには、はぐれ妖精が隠れている。これをゾーラのブーメランで割ろうとすると、水流の関係でかなりの苦戦を強いられるはず。そこで1Fから"勇者の弓"で狙おう。ツボを割るのがはるかに簡単になるし、"大妖精のお面"を使えば救出も楽だ。

⬅ツボはかなり見えにくいが、落ち着いて狙えば壊せる。

➡救出の手間も考えると、1Fから回って救出したほうが圧倒的に簡単だ。

❷ 氷が溶けるまえに移動

天井に上がるための的は部屋の奥にある。"氷の矢"で作った足場が溶けるまえに移動しよう。

⬅10秒程度は溶けないので慎重に。的の真下に行ったらフックショットで天井に上がろう。

❸ 移動可能ポイントを捜せ

はぐれ妖精の入った宝箱へは、緑バルブのある場所から行くことができる。ただし、途中のパイプはゾーラリンクでなければ登れない。

⬅ここはゾーラで。この先でリンクに戻り、フックショットを宝箱に打ち込み移動しよう。

❹ シーソーの真下に注目

巨大シーソーの下に、狭いがタルが置かれた水路がある。見落としがちな場所なので注意。

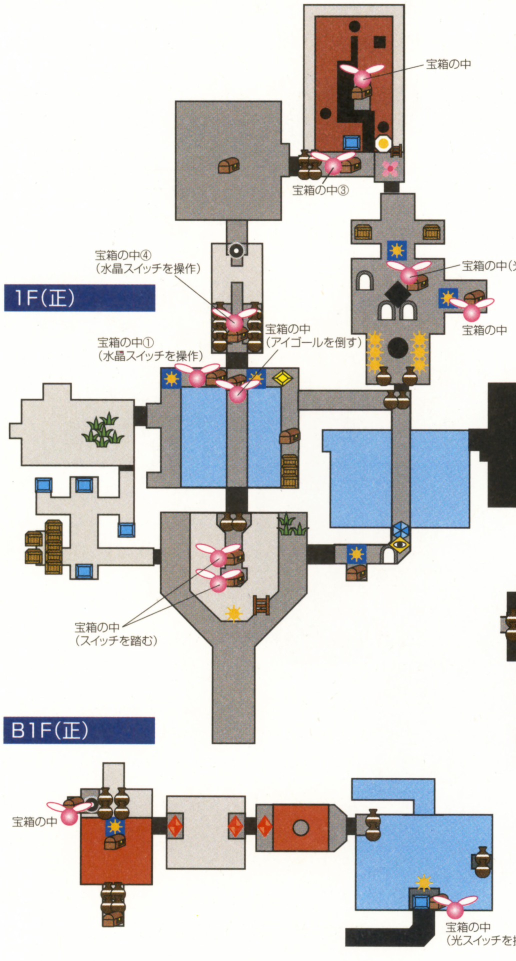
⬅ゾーラリンクで、泳ぎ始めの勢いを利用すればタルを壊せる。中にはもちろん妖精が。

BONUS 防御力強化

受けるダメージが半分になる、後半戦に向けてぜひ身につけたい能力。回復アイテムの効果も倍加される計算になるため、非常にお得といえる。

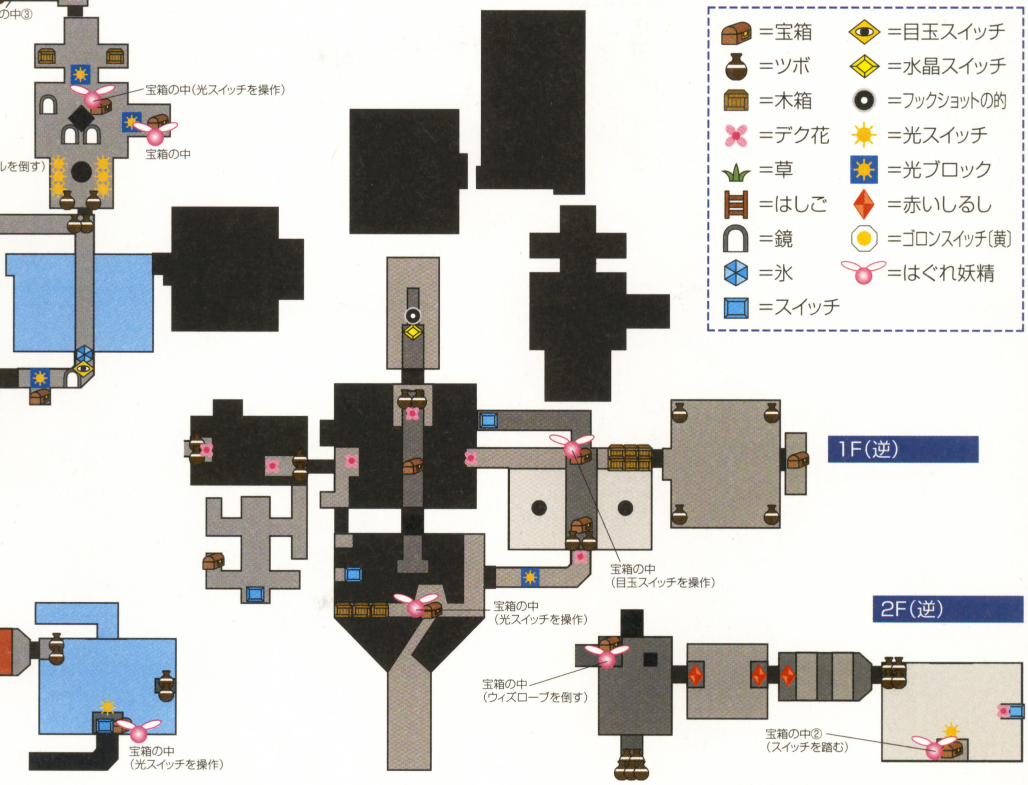
⬅アイアンナックやグヨーグなど、一撃が強力なモンスターとの戦闘が格段に楽になるぞ。

ロックビルの神殿



ほかの神殿とは違い、はぐれ妖精はすべて宝箱の中にいる。あちこち捜し回らなくてすむのはありがたいが、宝箱の出現と回収方法が問題。スイッチ操作などで出てきた宝箱が天井に張り付いている場合は、一度神殿を出て天地を逆転させなければ開けることができない。すべてのはぐれ妖精を救いつつボスまで倒そうとすると、計3回も天地逆転が必要なのだ。妖精の救出は、残り時間に十分余裕があるときに行ったほうがいい。

=宝箱　=目玉スイッチ
=ツボ　=水晶スイッチ
=木箱　=フックショットの的
=デク花　=光スイッチ
=草　=光ブロック
=はしご　=赤いしるし
=鏡　=ゴロンスイッチ〔黄〕
=氷　=はぐれ妖精
=スイッチ



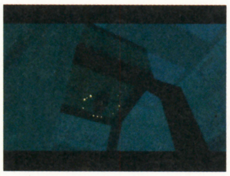
❶ 光の矢を持ってこよう

初めてきたときは光ブロックの先にある宝箱に手が届かない。"光の矢"を入手後に再度訪れよう。

⬅ほかの宝箱を回収するついでに来れば、ムダがない。宝箱は対岸の水晶スイッチで現れる。

❷ 逆転が必要な吹き抜け

ここでは宝箱が天井に出現するケースがほとんどで、すべて開けるには最低3回の天地逆転が必要となる。二度手間にならないよう注意したい。



⬅正位置はゾーラ、逆位置はデクナッツと"ぬけがら"を駆使し、すべての宝箱を出現させよう。

❸ 溶岩の海を突き進め

宝箱を覆う炎は、真下にあるスイッチを踏めば消える。だが、スイッチ自体を包む炎を消すには、ゴロンスイッチを踏まなければならない。ゴロンスイッチで炎が消えているわずかな時間で、溶岩を渡ってスイッチへ急ごう。回転移動のルートをあらかじめ決めておくのがポイントだ。

⬅移動中、一度でも地形にぶつかったら、やり直したほうが無難。

➡溶岩の外周にある狭い足場を回転移動するという方法もある。

❹ "ボムチュウ"で手間を半分に

宝箱を出現させる水晶スイッチは、"ボムチュウ"を使えば、神殿が正位置でも操作可能。

⬅この場所で出現させ妖精を救出すれば、何度も逆転させる手間が省けて時間短縮になる。

BONUS "大妖精の剣"入手

威力がコキリの剣の4倍もある"大妖精の剣"があれば、強敵との戦いが楽になる。両手持ちの剣なので、防御ができなくなる点にだけは注意。

⬅ジャンプ斬りをくり出せば、威力がさらに倍に。体力のあるモンスターもあっさりと倒せる。

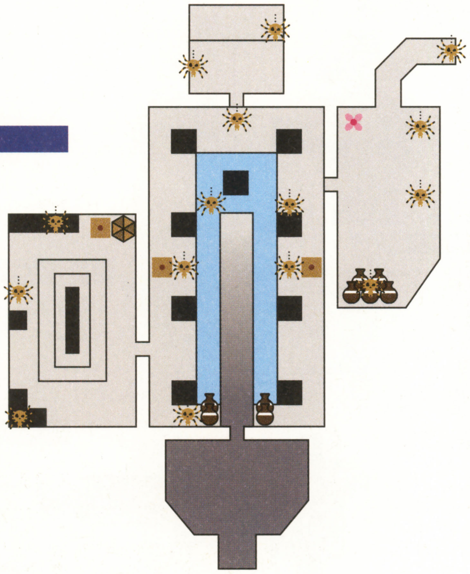
CHECK POINT 10
クモ館完全攻略

沼と海の2ヵ所にあるクモ館は、おまけイベント的な意味合いが強い場所。とはいえ、黄金のスタルチュラのしるしを30個集めるだけで貴重なアイテムが手に入るのだから、見過ごすのはもったいない。マップと攻略法を参考に、クモ狩りに励んでみよう。

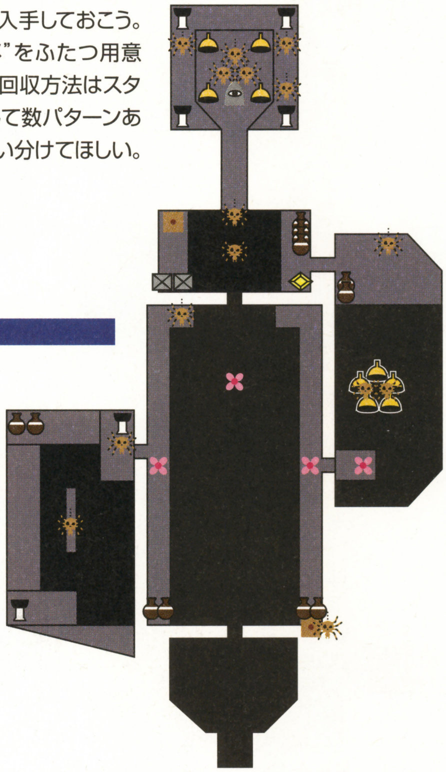
沼のクモ館

デクナッツ城の入り口近くに、沼のクモ館がある。扉をふさいでいるクモの巣を焼き払えば、中に入れる。ただし、黄金のスタルチュラのしるしをすべて集めるには"勇者の弓"が必要となる。さきにウッドフォールの神殿で"勇者の弓"を入手しておこう。それ以外には"魔法のマメ"をふたつ用意しておけば十分。しるしの回収方法はスタルチュラの隠れかたに応じて数パターンあるので、状況をよく見て使い分けてほしい。

1F



2F



●ムシを穴に入れる

マメ植え場の穴にムシを入れると、たいていの場合、黄金のスタルチュラが出てくる。壁にある穴にも忘れずムシを入れておくこと。

←壁に近づいてムシを放せば、勝手に穴へ入る。タルミナ平原にも似た場所があったよね。

●体当たりは重要な手段

壊せない大きなツボなどに振動を与えると、スタルチュラが飛び出てくることがある。あやしい場所は回転アタックなどで体当たりしよう。

←奥の部屋にある大木の上にもスタルチュラが。体当たりすると下に落ちてくるぞ。

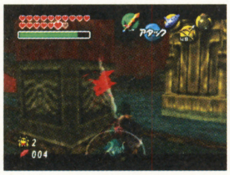
●ハチの巣を見逃すな

館の天井にくっついているハチの巣には、黄金のスタルチュラが隠れているものもある。見逃さずに"勇者の弓"で撃ち、落としていこう。

←ジャイアントビーが出てくることもあるので、"デクの実"を使えるようにしておきたい。

●動くクモの回収方法

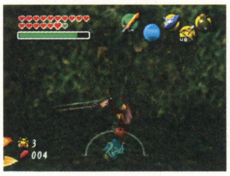
柱や壁をはい回るスタルチュラは、しるしを回収しやすい場所に移動してきたときに倒そう。しるしが取れない場合は、部屋に入り直せば復活する。



←フックショットやブーメランを使わなくても、倒す場所を選ぶだけで簡単に回収できる。

●隠し通路を探せ

館の壁はところどころ草で覆われているが、1Fの東の部屋には草でカモフラージュされた隠し通路があるのだ。剣で草を斬り開けば奥へ行ける。



←注意して見ると、草のすき間から通路の壁が。スタルチュラの音を頼りに探すといい。

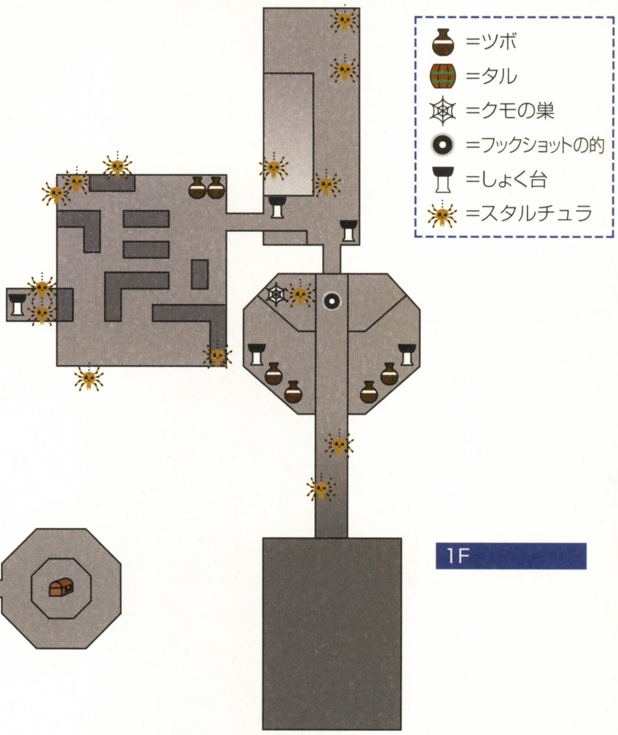
COMPLETE "まことのお面"入手

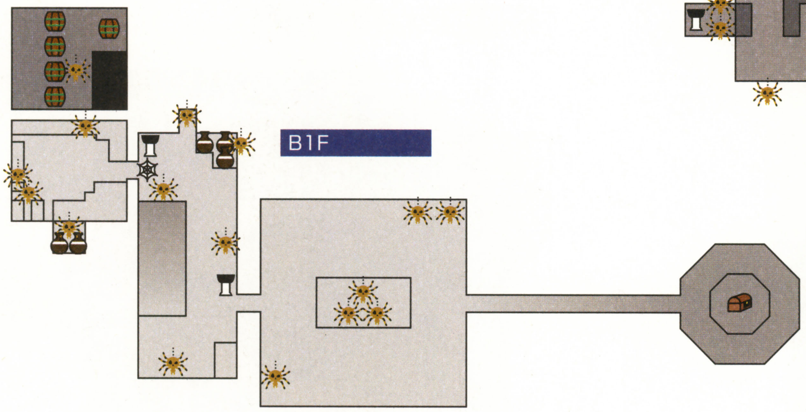
しるしを30匹分集めると、呪いが解けた男が"まことのお面"をくれる。ゴシップストーンからウワサ話が聞けたり、動物の心が読めるようになるぞ。

←犬の気持ちも手に取るようにわかる。ドッグレースでの荒稼ぎも簡単にできるのだ。

海のクモ館

グレートベイの海岸にある漁師の家の隣りに、海のクモ館はある。奥へ進むには"フックショット"が必要なので、まずは海賊の砦で手に入れてから挑もう。中は沼のクモ館に比べると狭いが、暗く入り組んでいるため、探索には注意が必要だ。なお、"隊長のボウシ"でスタルキッドから情報を得れば、暖炉裏に隠された"ハートのかけら"を入手できるぞ。また、最初の日の日中にすべてのしるしを集めないとアイテムをもらえないので注意。時を戻した直後から挑むようにしたほうが確実にクリアーできるはず。





フックショットを利用

手が届かない場所にあるしるしは、フックショットで回収。館内は移動以外で使うことが多い。

←ブーメランでもいいが、狙いを付けやすいフックショットのほうが便利。

➡こんなに狭く深い穴でも、フックショットなら簡単に届くのだ。

クモの巣は火で燃やせ

館のあちこちにあるクモの巣は、スタルチュラの居場所を隠す邪魔な存在。"デクの棒"でもいいが、高い場所の巣も燃やせる"炎の矢"が便利。

←クモの巣を見かけたら、とにかく片っ端から燃やしていこう。スタルチュラ探しはそれからだ。

あやしい場所は体当たりで

沼のときと同様、海のクモ館でも体当たりはスタルチュラ探しの基本。直接ぶつからなくても、近くから振動を与えるだけで効果がある場所も。

←シャンデリア上のスタルチュラは、真下でゴロンプレスを出せば、その衝撃で落ちてくるのだ。

物陰を調べよう

館には調度品も置かれている。スタルチュラが隠れる絶好の場所なので見逃さないように。

←タンスの奥には隠し部屋が。しょく台のあかりを頼りに探そう。

➡壁に掛けられた絵の後ろにもスタルチュラが隠れているぞ。

天井裏も忘れずに

館というだけあって、部屋によっては天井裏がある。フックショットで登り、くまなく探そう。

←B1Fにある倉庫。ここからフックショットを使って天井裏に行ける。

➡天井裏には大量のタルが。破壊して、スタルチュラを見つけよう。

COMPLETE サイフが強化される

しるしを集めると、男がサイフを強化してくれる。ただしこれは最初の日にクリアーしたときだけ。2日目以降だと50ルピーしかくれないので注意。

←"大人のサイフ"を持っていれば、"巨人のサイフ"をくれる。最大500ルピーまで持てるぞ。

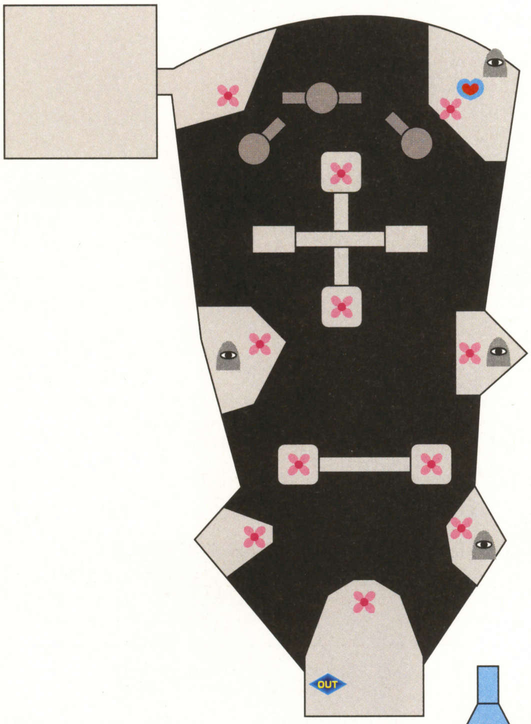
SCENARIO CAPTURE 月の内部

MAP &解説

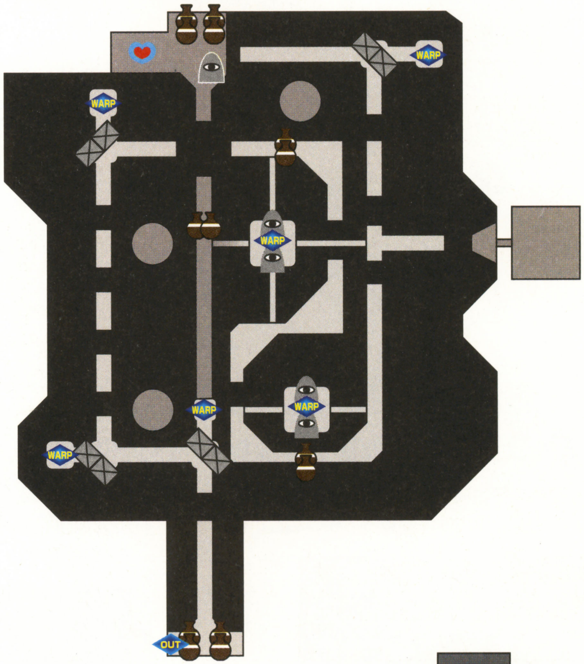
月の4ダンジョン

=宝箱　=ゴシップストーン　=ツボ　=目玉スイッチ
=デク花　=ワープポイント　=ハートのかけら　=脱出ポイント

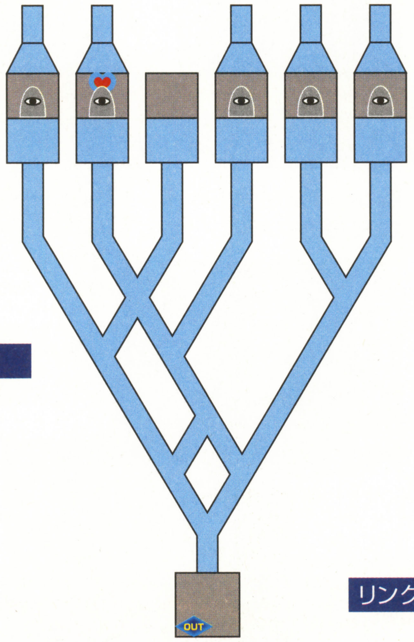
デクナッツダンジョン



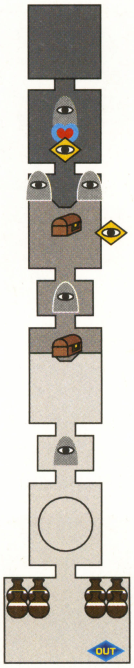
ゴロンダンジョン



ゾーラダンジョン



リンクダンジョン



マップ内出現モンスター
アイアンナック
ダイナフォス
ボス・ガロ

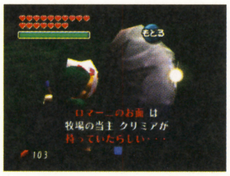
デクナッツダンジョン

入る……お面×1　出る……お面×1

月内部のダンジョンにつけられた名前は、それぞれを突破するために必要なリンクの姿を示している。オドルワの仮面をかぶった子供に導かれるデクナッツダンジョンでは、その名のとおりデク花ジャンプを多用することになる。中央の回転足場をうまく利用しよう。

❶お面で情報集め

月のダンジョンにあるゴシップストーンは、すべてお面に関する情報を教えてくれる。"まことのお面"をかぶり、チェックしてみよう。



⬅お面の取りかたは不明だが、ある場所の見当はつく。メッセージ内容は29ページを参照。

❷障害物のタイミングを見切れ

デク花のある回転足場から飛び出す際は、障害物に注意。障害物は足場とは逆回転しているので、少し早めに飛び出すようにするとうまくいく。

⬅足場に近い位置から障害物にぶつからず飛べるように、最適のタイミングを計ろう。

ゴロンダンジョン

入る……お面×2　出る……お面×2

ゴートのお面をかぶった子供に話しかけると行けるゴロンダンジョンは、4つのダンジョン中でもっとも難易度が高い。最初は先に進む方法すらわからないかもしれないが、"鬼神の仮面"獲得のためにも無視はできない。あきらめずに挑戦してほしい。

❶ダンジョン走破のコツ

ダンジョン内では、基本的にゴロンリンクの回転移動を使って移動することになる。回転体当たり状態になっていれば、スロープを利用してジャンプして通路の切れ目を飛び越せるが、スピードが速いため、移動中に進路を微調整するのは非常に難しい。走り始めるまえに、しっかり位置を調節しておくと、コースアウトの心配も減る。

⬅通路の中心を真正面から見るようにしながら、スタート位置を調節すること。

➡走りだしたら3Dスティックから指をはなす。進路がズレる心配がないぞ。

❷ひと休みするならこのポイントで

3つ目の宝箱を利用してカーブを曲がり、亀裂を飛び越すと、少し開けた場所に着く。高速で移動する必要がないので、ここで小休止しておくといい。つぎは子供のいる小部屋へ直接向かうか、もしくは"ハートのかけら"を取りに行くことになる。"ハートのかけら"ルートは、最初が少し難しいだけで、あとはここまでの道のりと変わらない。初めて訪れたときには迷わず取りに行こう。

❸最難関のカーブはこうしてクリアー

スロープへ斜めに走り込んでくるため、そのままジャンプすると確実にコースアウト。手前で左側に深く3Dスティックを倒せば曲がれるぞ。

⬅スロープまでは直進を保つ。うまく飛び越したらAボタンを放し、回転移動を解除しよう。

❹助走はギリギリの位置から

子供のいる小部屋にジャンプするためには、助走距離を目一杯取る必要がある。ワープポイントにできるだけ近づいてから転がり始めること。

⬅ただし、背後のワープポイントに触れてしまうと、ここまでの苦労が水のアワ。スタートは慎重に。

ゾーラダンジョン

入る……お面×3　出る……お面×3

水路が張り巡らされたゾーラダンジョンは、グヨーグのお面をかぶった子供に導かれてくることになる。単純な構造なので子供に会うのは簡単だが、水流の関係で水路の後戻りはできない。マップをよく見て、どこで曲がるかをあらかじめ確認しておこう。

❶かけらを取り忘れたら？

"ハートのかけら"を取るまえに子供に会ったら、わざとお面を渡さなければいい。草原に戻ったら再び話しかけ、ダンジョンを再挑戦しよう。

⬅水路は、歩いていくと移動がしやすい。間違えたルートに入り込むことも少なくなるはずだ。

リンクダンジョン

入る……お面×4　出る……お面×4

ツインモルドのお面をかぶった子供が導くリンクダンジョンでは、3体の中ボスモンスターがリンクを待ち受けている。アイテムを使った謎解きも用意されているが、神殿と同じ感覚で攻略していけるだろう。ヒビの入った壁を見つけることが突破のカギだ。

❶ダイナフォスの部屋

デクナッツリンクに変身して、回転アタックで気絶させ、直後にシャボンを当てれば、2回の攻撃で倒せる。火炎にはくれぐれも注意。

⬅振ってくる剣を避けるように、回転アタックを決める。もはやすっかりザコモンスターか？

❷ボス・ガロの部屋

攻略方法に変化はない。倒したあとに出てくる宝箱にフックショットを打ち込んで、先に進もう。

⬅攻撃を横っ飛びで回避したら、ジャンプ斬りを叩き込む。リンクの姿で挑むことを忘れずに。

❸アイアンナックの部屋

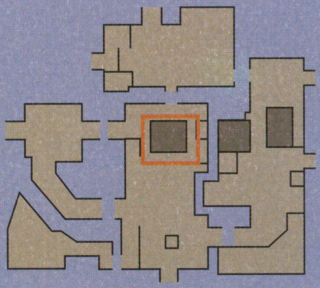
このあとに控えている決戦に備えるためにも、余計なダメージは避けること。撃退後は壊れかけた壁をボムチュウで破壊し、目玉スイッチを矢で射抜こう。

⬅あいかわらず強力な戦斧の一撃だが、これまで何度も戦ってきた相手なので、苦労はしないはず。

CHART攻略　月の内部

1 クロックタウン

●すべての神殿のボスを倒した状態で、最期の日の午前0時に時計塔内部に入る
●スタルキッドの前で"誓いの号令"を奏で、4人の巨人を呼び出す
●ムジュラの仮面を追って、月の内部へ行く

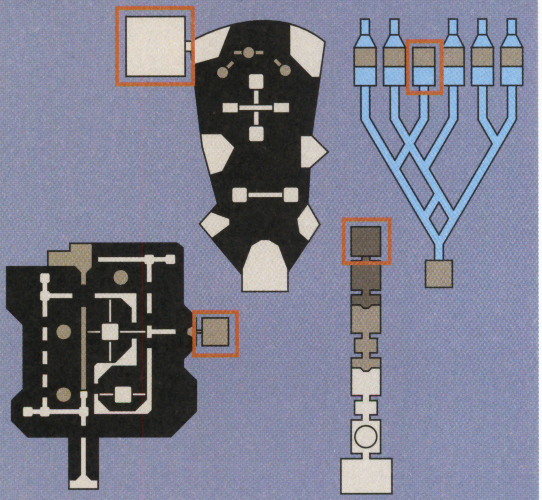


2 草原

●神殿ボスのお面をかぶった子供たちに話しかける
●子供たちにお面を渡し、各ダンジョンへ行く

3 月の4ダンジョン

●4つのダンジョンそれぞれを突破し、最後の部屋にいる子供にお面を渡す



4 草原

●"ムジュラの仮面"をかぶった子供に話しかけ、最後の戦いに挑む(このとき、子供たちに合計20枚のお面を渡していると"鬼神の仮面"が手に入る)

5 月の祭壇

●ムジュラの仮面、ムジュラの化身、ムジュラの魔人を倒す

1 クロックタウン

リンクの冒険のスタート地点だった、クロックタウンの時計塔。ここが、同時に旅の終着点でもある。以前はスタルキッドの前から"時の歌"で逃げるしかなかったが、長い冒険を経て力と経験をたくわえたいまのリンクなら別だ。とはいえ、月の落下だけは止めようがないので、伝説の巨人たちの力を借りなければならない。神殿のボスに姿を変えている彼らを倒して亡骸を奪っておけば、"誓いの号令"で呼び出せる。ただし、4人揃っていなければ月は止められないので、必ず全員倒しておくこと。また最後の決戦で苦戦しないためにも、アイテムなどの準備は忘れずやっておきたい。矢とバクダンは所持数を増やしたうえで持てるだけ持ち、体力と魔力は最大まで回復させておく。さらに"シャトー・ロマーニ"を飲み、魔力を使い放題にしておくといい。加えて、全部の"あきビン"に妖精を詰めておけば、準備はほぼ完璧だ。

←お面の収集率にも注目。23枚あれば最終戦が楽になる。

←剣も強いにこしたことはない。きちんと鍛えておくといい。

2 草原

不思議な草原には5人の子供たちがいる。そのうち神殿ボスのお面をかぶった4人に話しかけ、要求してくる数のお面を渡すと、月のダンジョンへ挑める。ただし、ダンジョンを出る際には入ったときと同じ数のお面が必要になる。そのため、お面の数が足りないと、最初にお面を渡すことすらできないので注意しよう。

←イベントで使うような、戦闘では使わないお面から渡そう。

3 月の4ダンジョン

4つのダンジョンの奥には、入るときに話しかけた子供がいる。そこでお面を渡せばダンジョンから脱出でき、草原から子供の姿が消えるのだ。なお、ダンジョンにある光のゲートに入るか、子供に話しかけてもお面を渡さなければ、草原に戻っても子供はまだいる。ここでもう一度話しかければ、再度ダンジョンに入れるぞ。

←"パートのかけら"を取り忘れたときは、この方法で戻る。

4 草原

草原の中心にある大木の根本には、ムジュラの仮面をかぶった子供がいる。彼に話しかけて「はい」と答えれば、いよいよ最後の戦いに突入だ。さらにそのとき、草原から神殿ボスの仮面をかぶった4人の姿が消えていれば、"鬼神の仮面"がもらえる。最終戦の戦いかたを一変させる力を秘めているので、ぜひ手に入れたい。

←嵐のまえの静かな不気味さ。覚悟を決めたらいざ戦場へ!

FINAL BOSS攻略 ムジュラの仮面

第1形態
ムジュラの仮面

"鬼神の仮面"を持っているなら、変身して光弾を撃ちまくるだけで最終形態まであっさり倒せる。ない場合は、ゾーラリンクに変身し、ムジュラの仮面をZ注目してからブーメランを当て、ムジュラの仮面の動きを止める。そしてリンクに戻ってジャンプ斬りを当てよう。"金剛の剣"以上なら、一撃で第2形態に移行させられることができる。

⬆↖⬅"鬼神の仮面"があれば、まったく苦労せず勝てる。ブーメランを使う場合は、再び動き始めるまえにダメージを与えること。

第2形態
ムジュラの仮面&ボスの亡骸4体

動き出した4体の神殿ボスの亡骸が浮遊しつつ光弾を撃ち、同時にムジュラの仮面が熱線を発射するようになる。亡骸を放っておくと最終形態まで残り続けるので、この時点で倒してしまったほうがいい。亡骸たちは矢でも倒せるが、ミラーシールドで反射したムジュラの仮面の熱線を当てれば、矢が節約できるので、このあとの戦いが楽になる。

⬆↗➡亡骸を倒すときはムジュラの仮面をZ注目しないこと。亡骸を始末したらムジュラの仮面にも熱線を当てよう。

第3形態
ムジュラの化身

手足が生えた"ムジュラの化身"は、高速で部屋中を動き回るため、攻撃を当てにくい。ここはデクナッツの回転アタックが有効だ。攻撃が当たって倒れたら、まとわりつくような感じでひたすら回転アタックをくり返す。うまくいけば、これだけで次の形態に移行させることも可能だ。もしアタックが失敗したら、両手から放つ光の球を防御し、再び回転アタックで追いかけよう。

⬅デクナッツだと、光の球も防ぎやすいのだ。

⬆妙な踊りをくり返すが、気にせず回転アタックを。倒れたらこっちのものだ。

⬆回転アタックの軌道をうまく操作し、ムジュラの化身を起こさせないように。

第4形態
ムジュラの魔人

最後の姿である"ムジュラの魔人"に変化したら、リンクも変身を解除。Z注目して両手のムチを防御しつつ、遠距離から矢を放とう。ただし、普通の矢はムジュラの魔人の攻撃中など、スキが生じた瞬間以外は当たらない。魔力があるうちは、魔人が避けられない"光の矢"を使おう。矢を当てたら動きが止まっているあいだに接近、ジャンプ斬りなど威力の高い技で攻撃していこう。

⬅コマは、近づくもの以外は無視。魔人本体を狙え。

⬆不思議な力のせいか、ムジュラの魔人も"光の矢"は避けられない。

⬆持っているなら"大妖精の剣"で攻撃。そしてすぐ別の剣に持ち替える。

トライフォースタイムス
Tri-Force Times

第９号

発行●三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

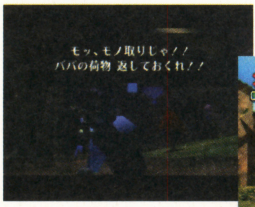
盛夏到来、読者の皆さまはこの夏の計画を立てられたでしょうか。今年は遠方のタルミナへの旅行者が多く、ハイリア湖に迫る人気ですが、行方不明者も出ているとのこと。くれぐれも注意し、楽しい余暇を満喫したいものです。　(T.T.編集部)

浮上する クロックタウン北地区 再開発計画

編集部の独自ルートによると、クロックタウン北地区の再開発について、当局内部で非公式な協議が連日持たれているらしい。4地区に分けられたクロックタウンの中でも、北地区は施設の類がない更地の状態で放置されてきた。住民の信仰の拠りどころである"妖精の泉"があるのに、その門前にあたる北地区が荒廃したままというのは不自然、という意見は長年に渡って議論されていた点ではあるが、具体的な開発計画が持ち上がったのは、今回が2度目である。

←妖精の泉付近から見た北地区。現在は、ほぼ荒れ地の状態だ。

宅地化？ レジャー設備化？ 困惑するクロックタウンの人々



↑相次ぐ強盗事件。再開発は犯罪の防止になるのか？

↓大人も楽しめるレジャー設備化を希望する声も。

住民増加への対策や治安維持の点からも、北地区の整備化が早晩必要だったことは明らかである。しかし、突然の当局の意向に、噂を聞きつけた住民の間には動揺が広がっているようだ。すでに宅地派と公園推進派が意見書提出に向け動き出したとの情報もある。編集部では、今後ともこの情勢に注目する所存である。

(文責・リンク)

● 住民の声 ●

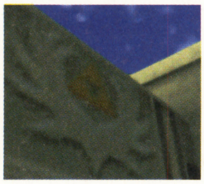
北地区の再開発については、クロックタウンの住民のあいだでも意見の統一がなされていないようで、困惑する彼らの心情が、その様子から見受けられる。今回、取材中に多くのかたがたから意見をお聞きすることができたので、ここにその一部を紹介しよう。

ムトーさん
「どっちに転んでも、俺らの仕事が増えるんだろ？ありがてぇじゃねーか！」

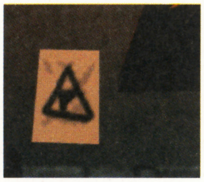
ジムさん
「宅地化絶対反対！ 町長は僕たち子供の意見ももっと取り入れるべきだ！」

チンクルさん
「町が変わると地図が売れるね～。でも、つぎはどの場所に浮かべばいいの?」

ひと息クイズ
トライフォースを探せ！



＜初級編＞
この写真のトライフォースはどこにある？見ている角度と右上に出ている青空がポイント。(撮影・ハイラル)



＜上級編＞
誰が書いたか、手書きのトライフォース。特別ヒント、＜初級編＞の場所の近くにあります。(撮影・ハイラル)

解答
●＜初級編＞子供時代、ハイラル城下町の城門の上。跳ね橋を吊している鎖の途中からの写真。
●＜上級編＞大人時代、廃墟と化した城下町のゴーストハウス内(元は兵士の詰め所)。ポウマスターに向かって左手を見ると、奥の壁に飾られている。作者は不明。(※画面写真はすべて『ゼルダの伝説 時のオカリナ』より)

爆走ゴロン出現！

タルミナ平原がレース場に!?

最近、タルミナ平原を猛スピードで走り回る、謎の存在が目撃されるようになった。新種のモンスターかとも思われたが、先頃その正体が判明。それは、ひとりのゴロン族による、ゴロンレースに向けた練習走行だったのである。春が訪れたレース場は日に日に活気を取り戻しつつあり、最近は選手の自主トレも盛んになっているという。取材に応じてくれた選手は、「平原は、スピードとテクニックを上達させる最適の練習場所」と言葉少なに語った。事故が懸念されることに関して、レース事務局は静観しているようだが、参加選手が増えるとのちのち問題にもなりかねない。当局の早急な行動に加え、市民および選手双方へ十分な注意をお願いしたい。

(文責・ポストマン)

練習風景スナップショット

↑魔力は草を刈って補給するらしい。一日中高速で走り回れるように、草をやりくりするのも練習のひとつだとか。

←↑高速状態でのみ取れるルピーも置かれているという。「小さな坂を使ったジャンプがポイント」とは当の選手の弁。

イイトコ お店探訪記 発見!!

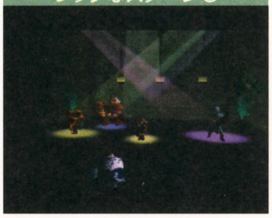
第1回 ミルクバー・ラッテ（クロックタウン東△番□号）

その店は疲れ切った人々のため、今夜も優しい心の隠れ家となる。クロックタウン東地区にある“ラッテ”は、町の大人たちに長年親しまれている老舗のミルクバーだ。暗めの店内はカウンター主体でやや手狭なものの、広いステージを備えており、快いジャズの名曲を楽しめる。また、ミルクロードから毎日直送されてくる新鮮なミルクも人気で、とくに幻のミルクと言われる“シャトー・ロマーニ”が飲めるのは、クロックタウンではこの店だけ。その至高の味わいに病みつきとなった常連客が、毎夜足を運ぶのも当然と言えよう。開店は22時より翌朝5時までで、予約すれば宴会も可能。会員制のため、一般客は入店することができないが、会員希望のかたはロマーニ牧場までご連絡を。

至高の味を貴方に

↑自然で濃厚な味わいの“シャトー・ロマーニ”。飲むだけで疲れが取れ、活力がみなぎると評判の逸品。

シックなステージも



↑心に響く静かなステージがお目当てという客も多い。交渉次第では飛び入りの演奏も受け付けてくれる。

新商品も間近？

↑壁に、色の異なるミルクの入ったタンクを発見。新たなミルクの味を模索する店主の意気込みに期待。

店主よりひとこと

「自慢の“シャトー・ロマーニ”は、産地直送でお客様にお出ししております。当店でしか体験できない至高の味をご堪能ください。なお、ご来店の際は会員証“ロマーニのお面”をお忘れなく」

落ち着いた雰囲気のなかで味わう幻のミルク

求人

刻のカーニバル警備要員

●年齢不問 ●正義感あふれるかた

クロックタウン警備団団長 バイセン

来たれ同志よ!

急募!!

●建設作業員若干名
●時給20ルピー以上
●能力手当、残業手当有
●カーニバル当日まで

刻のカーニバル実行委員長
親方ムトーまで

科学の小部屋

動物の嫌悪感情と種族の関係

近年の研究により、動物も感情を持つことが明らかになってきた。今回は、犬の嫌悪感情に関する実験を紹介しよう。この結果から、犬がその感覚以外の理由でゴロン族を避けているのがわかる。なお、デクナッツ族は問答無用で袋叩きにされたため、比較対象外とした。

ゾーラ族の場合

↑まとわりつき離れない犬たち。魚の匂いのため、という説もある。

ゴロン族の場合

↑クモの子を散らすように遠のく。何らかの恐れを感じている証拠。

読者の広場

今回より本格始動の“読者の広場”。皆さまのお声をどんどん紹介していきましょう。

●「トライフォースタイムス」が復刊してうれしいです。毎月楽しみにしています!　（栃木県／Link）

○皆様の応援に感謝。今後もご愛読ください。

●T.T準備号で紹介していたホームページ見ました！オカリナの音がすごくきれいでした。（宮城県／リンリン）

○海外サイトでの動きにも注目、ですね。

お題のお答え

今回のお題
“日常生活にまぎれ込む『ゼル伝』”

●おにぎり3つで「あっ、トライフォースだ!!」なんて言ってしまった。（埼玉県／せきねよしこ）

●床の間のツボに手を入れたら、干からびた木の葉とゴキブリが出てきたので、丁重に元に戻した。（神奈川県／コギトエルゴスム）

●階段を登る女性を、下からZ注目するオヤジを見た。（神奈川県／西山孝之）

○世界は謎と『ゼル伝』で満ちています。ではまた来月。

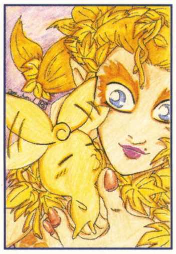
神奈川県●石渡路奈子

←シリーズ通して、あの無敵っぷりは見事ですよね。現実も同じだとフライドチキンが食べられなくなりますが。

イラストコーナー

茨城県●佐藤ゆず

←水鏡のようなハイラルの月。あの美しさをタルミナの月にも見習ってもらいましょう。



香川県●禄重ロメオ

←アイーン顔が15身合体でケバいお姉様に大変身！　大妖精の秘密でしょうか？（笑）

浜松市●リンクの伝説

←ぬけがらリンクを見ると、無性にフックショットを撃ち込みたくなるかた、仲間です。

次回のお題
“心に残る思い出のメロディー”

BGMから効果音まで、『ゼル伝』シリーズで使われた貴方の好きなメロディーを教えてください。なぜ好きか、その理由まで教えていただけるとありがたいです。

あて先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン ファミ通64+編集部

釣り(ロールプレイング・シミュレーター)
ニンテンドウ64　ビクター インタラクティブ ソフトウェア
2000年5月26日発売予定　価格6800円

©2000 Victor Interactive Software Inc.

2000年12月！ あのスタジアムが、ついに開幕！

POCKET MONSTERS' STADIUM

ポケモンスタジアム™ 金銀

新ポケモン、新わざ満載。これが究極のポケモンスタジアムだ！

『ポケットモンスター金・銀』の発売から約半年！　そろそろポケモンずかんをコンプリートした人も多いのではないかな？　でも、8月25日からの『スペースワールド2000』では、セレビィの配布もあるし、まだまだ熱いポケモンは終わらないってコト。そしてバトル大好きっ子待望の『ポケモンスタジアム金銀』が12月に発売されることが決定したぞ！

残念ながら今回の『スタジアム金銀』についてのくわしい情報は、公開されていないが、その名のとおり『金・銀』に登場する新ポケモンが使用できるコトだけは、まちがいない。ただし、100種類の新ポケモン、すべて使えるのかどうか、『赤』、『緑』、『青』、『ピカチュウ』でも遊べるのかどうかなど、気になる部分はいろいろあるよね。ただじっと続報を待っているのもつまらないので、勝手にいろいろ予測してみたから、楽しんでくれよな。スクープもあるよ！

←ヨルノズグ対ギャラドスの色ちがい対決。どちらもモンスターボールが6コということはフリーバトルか？

かわいさ120パーセント！

→ごぞんじピチューも。もちろん登場！　でもこの画面でひとつ気になるのが空。前作のスタジアムはドームがついていたハズ。ということは、またまた新しいスタジアムの登場か？

あの幻のポケモンが！

←エンテイをゲットした人、苦労したかいがあったね。それにしてもココはスタジアムではないようだ。それにしてもうしろに見える気球はなんだか意味深だね。

どんな動きを？

←アンノーンのずかんはコンプリートしたかな？　しかしいったいどんな動きをするのか、知りたいようなどうでもいいような……。全文字の動きがちがっていたら感動するかも。

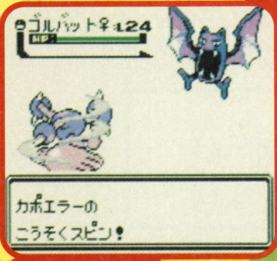
『ポケットモンスター金・銀』をバトルシーンとくらべてみよう！

『ポケモンスタジアム金銀』のだいご味は、なんといってもド派手なバトルシーン。どうせ勝つならカッコイイ勝ちかたのほうがうれしいに決まってるもんね。今回公開された画面写真の中から、格闘シーンのみを抜き出し『ポケモン金・銀』の画面と比べてみた。キミのお気に入りのわざはあったかな？

今回公開された“わざ”はカポエラーの“高速スピン”とチコリータの“はっぱカッター”、ヒノアラシの“かえんぐるま”の3つ。どれもゲームボーイの画面とは見ちがえるほどの迫力だ！　とくに編集部で人気が高かったのが“かえんぐるま”。はげしい炎がカッコイイのはもちろんのこと、ヒノアラシが何げにさかだちしているのが、とてもあやしげでグッドでした。

カポエラー 高速スピン！

⬇一瞬で終わってしまうので、少しジミな印象の高速スピンだが……。

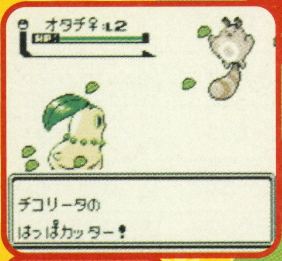


ポケモン金・銀

⬅これをみてカポエラーのファンになった人もいるんじゃないかな？　竜巻のような、はげしい勢いが伝わってくる。かなりグッときた。

チコリータ はっぱカッター

⬇最初にゲームボーイで、はっぱカッターを見たときは感動しなかった？

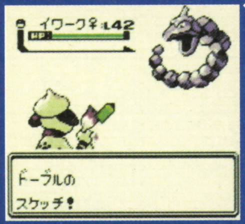


ポケモン金・銀

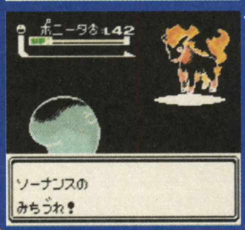
⬅女の子に大人気のチコリータは、くさポケモンの定番わざ、はっぱカッターを披露してくれた。しかし、とりポケモンとじゃ歩が悪いぜ。がんばれ！

このわざも楽しみだね。

今回は残念ながら手に入らなかったけれど、ほかにも気になるわざってあるよね。たとえばこんなわざ！　どうなるんだろう？



⬅ドーブルのスケッチ。描くの？



⬅ソーナンスのみちづれ。やばい。

これがっ、

⬇過激な名前のわりには、意外とさびしいかえんぐるま。種火っぽい印象だ。

ポケモン金・銀

ヒノアラシ かえんぐるま！

こうなるっ！

⬅やっぱり、これでしょ！　どこからどう見ても、完璧なかえんぐるま。まるで仏像のような姿で、しかも逆さで回るなんてヒノアラシくん、ホントにごくろうさまです。どんな音がするのか楽しみだね。ねずみ花火との声も……。

祝！発売決定記念！『ポケスタ2』との違いを大胆予測だ！

使えるポケモンの数は？

大胆予測 そのいち

やっぱり、251種類でしょ！

やっぱり気になるのが、使用できるポケモンの数。最初の『ポケモンスタジアム』が40種類で、ガッカリした人も多かったもんね。でも今回は全部使えますように！お願い任天堂さん。

使用できるポケモンの数

計算式

我々が独自に開発したポケスタ増殖の法則によると『ポケスタ金銀』で使用できるポケモンの数は570種類となる！ポケモンがそんなにいるはずないけど、まちがいないのだ。

40：151=151：？（ポケモン増殖の法則）

⬆大人気のマリルが登場！　みず系のわざをくり出しているところを拝見しとうございます。

トーナメントは何種類？

大胆予測 そのに

数は変わらず、6種類！

『ポケモンスタジアム2』では6つの公式ルールが設定されていた。そのうちニンテンドウカップの'97と'98はもう古いので削除。そのかわりにニンテンドウカップ2000と金銀オリジナルカップが入って6つ。どうかな？

⬅レギュレーションはまだわからないが、コンボを征するものが、バトルを征するハズ。

トーナメントリスト

カップ名	おもなルール	レベル制限
ニンテンドウカップ2000（予想）	2000年に行われるであろう、第4回ポケモンリーグルールでのバトル。'97～'99年のポケモンリーグ全国大会に出たポケモンは出場不可。	1～50
ニンテンドウカップ'99	'99年に行われた第3回ポケモンリーグルールでのバトル。'97年、'98年のポケモンリーグ全国大会に出たポケモンは出場不可。幕張での闘いは記憶に新しい。	1～50
ウルトラカップ	トレーナーのあこがれ、ポケモンバトルの頂点を極める最大レベルのカップ。相手のポケモンはすべてレベル100だ。251種類すべてのポケモンが使える。	1～100
イエローカップ	『ポケモン』ピカチュウバージョンに入っていた、もっとも低いレベルでの参加が可能なカップ。レベルが低いゆえに戦略が重要になってくる。	15～20（バトルする3匹の合計は50以下）
ファンシーカップ	『ポケモン』ピカチュウバージョンに入っていた、進化していないポケモンだけが出場できるカップ。レベルに加えて、高さ・重さによる制限もある。	25～30（バトルする3匹の合計は80以下）
ゴールドカップ（予想）	『ポケスタ金銀』に入っていますようにと編集部が切に願うカップ。新ポケモンのみ出場が可能で、レベル制限はありそう。単なる妄想との説も……。	??～???

シリーズ全部に対応？

大胆予測 そのさん

ぜ～んぶに対応決定！

どうしても譲れないのがこれ。『ポケモンスタジアム3』ではなくあえて『金銀』となっているから、『金・銀』以外のソフトに対応してないのでは？と少し不安なんだよね。でも、ここでビッグニュース！　現在公開中の映画『結晶塔の帝王』で流れるコマーシャルで、全機種対応！が明らかになった！

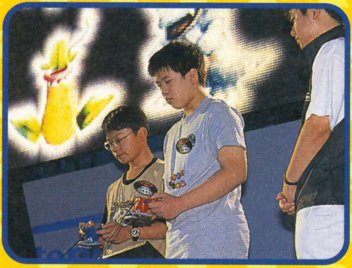
⬆『金・銀』を持ってなくても安心して遊べるね。

スペースワールド2000で遊べる？

大胆予測 そのよん

プレイは可能！でも、大会は？

メインのプログラムは、ほぼ完成、というウワサもある『ポケモンスタジアム金銀』。8月25日からのスペースワールドで、遊べる可能性はかなり高そうだ。しかし公式大会については、いまの時点でルールが発表されていないのということから考えて、開催される可能性はかなり低そうだ。



⬆あの大会の興奮は、しばらくおあずけだね。

RPG（放課後）
ゲームボーイ（カラー対応）　マイクロキャビン
2000年8月4日発売　価格3980円（税別）
© 2000 MICROCABIN CORP.

あの名作パズルゲームが、ポケモンと合体！楽しくてカワイイくて、やめられなくなっちゃう。

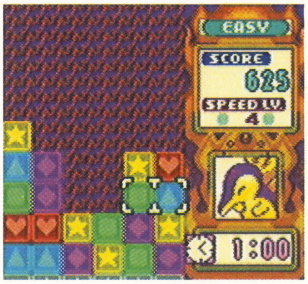
ポケモンでパネポン™

パズルゲームの名作『パネポン』が、カラーゲームボーイでポケモンのキャラクターとともに帰ってきたよん。

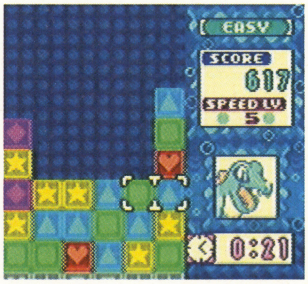
同じ絵柄のパネルを3つそろえて、消しまくれ！

1995年に発売された『パネルでポン』は、スーパファミコン後期の発売ということもあって、隠れた名作として知られているんだ。ゲームボーイでは『ヨッシーのパネポン』が1996年に発売されたけど、残念ながらモノクロだった。今回はカラー専用で、しかもポケモンキャラクターという豪華な組み合わせがうれしいよね。

ゲームの遊びかたは、とっても簡単。つぎつぎとせり上がってくるパネルの左右を入れかえながら、同じ絵柄のものを縦か横に3つ以上そろえて消していくというもの。スゴク単純だけど奥が深いのだ。画面の雰囲気もポケモンファンにあわせて、パステルっぽく仕上げられているぞ。気になる登場キャラクターは、いまのところ分かっているだけで10種類。しかもセーブ画面やクリアー画面など至る所にかわいいイラストが使用されていてマル。ゲームモードはコンピューター対戦とエンドレス。おそらく通信対戦も可能なはずだ。

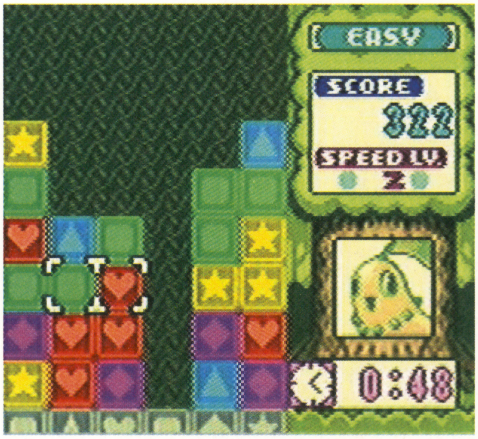


⬆エンドレスモードの画面。キャラクターにあわせた背景色になるみたい。



⬆この状態でボタンを押せば左右のパネルが入れかわる。ブルーが揃うよね。

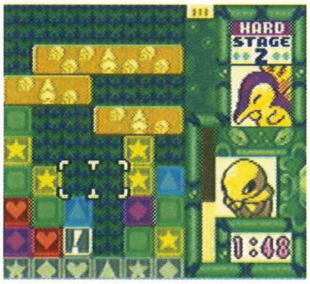
➡ゲーム画面のテイストもパステルタッチでめちゃカワイイっす。



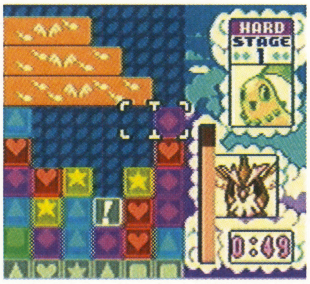
➡ゲーム画面のテイストもパステルタッチでめちゃカワイイっす。

パネポンといえば対戦

パネポンの一番人気はなんといっても対戦。連鎖で消しまくったパネルが岩？　になって敵のパネルのうえに落ちてくる。コレを消すのにてまどっていると、下からのパネルがたまっちゃう。まさに、ハラハラドキドキッチョの対戦ゲームなのだ。



⬆ヒノアラシとコクーンの対戦。ポケモンどうしの属性は関係するのかな？



⬆VSコンピュータ戦のシーン。手ごわいチコリータにやられてますね。

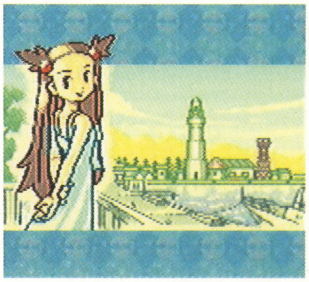
⬅絶体絶命のピンチを迎えたピッピ。これは巨大なチーズ？

いちいちカワイイぞ！

ポケモンファンが泣いてよろこぶグラフィックがこれ。パステルカラーとあいまって、カワイさ大爆発って感じ。ピチューの寝顔見たさに中断する人が続出しそうだよね。寝てるのは、プリンのうたのせいかな？

⬅コンピュータに勝つと、こんな感じで祝ってくれるぞ。

⬆ピィもピチューもぐっすり寝てる！プリンの赤い目はギラギラだけどね。


⬆こ、この女の子はだれ？　どうしても会いたい人はステージクリアしてね。

新作スクープ
アクション・RPG（冒険・ファンタジー）
ニンテンドウ64 任天堂
2000年8月11日発売予定 価格6800円（税別）
© 2000 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS. ※画面は開発中のものです。

ステージ2までの内容と攻略法を大紹介するよ！

マリオストーリー™ MARIO STORY

紙のようなペラペラのキャラクターが大活躍する『マリオストーリー』。8月11日の発売にさきがけ、今月は序盤のストーリーや攻略ポイントを駆け足で紹介するよ。まだまだ謎が隠されているから、ソフトの発売を楽しみに待っていよう！

プロローグ 星とマリオとクリボーと……

★★ストーリー★★

今回のマリオの冒険の目的は、各ステージに閉じ込められた7人の星のせいを助け出し、彼らの力を借りて“スターのつえ”を奪ったクッパを倒すこと。もちろん、クッパに連れ去られたピーチ姫も助け出すのだ。

ゲームのスタートはクリ村。ここでパートナーとなるクリオと出会い、冒険がはじまるぞ。クリキングのとりでを攻略し、星のふるおかで星のせいから情報をゲット。キノコタウンの占い師デアールの助けを借りてポカポカロードへと進めばステージ1だ！

ステージ構成はこうなっている

黄色の線が、それぞれのつながりを表している。空に浮かぶクッパ城には、まだ行くことはできないぞ。キノコタウンの南側へも、地震の影響で道が塞がれ、この時点では行けないのだ。

クリ村

⬆マリオの攻撃の基本となるハンマー。これがないとクリ村から外へ出ることができないのだ。

⬆バッジを手に入れると特殊攻撃ができるようになる。これでハンマー攻撃がパワーアップ！

マリオのなかま 1 クリオ

クリ村

マリオの最初のなかまになるのがクリ村で暮らしていたクリオ。攻撃は“クリオずつき”だけと、ちょっと物足りない感じがするけれど、特技の“ものしり”を使うと敵の特徴やHP、冒険のヒントなどを教えてくれる頼もしいやつだ。

⬅クリ村を出てマリオが冒険に向かおうとするときに、なかまになってくれるのだ。

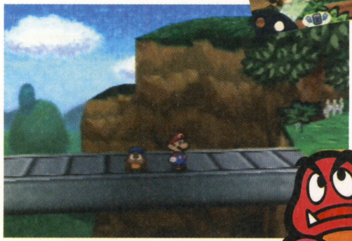
つかえるワザ
- クリオずつき
- ものしり

クリキングのとりでを攻略

マロン
ロード

マロンロードの途中に待ち受けるのがクリキングのとりで。手下のクリレッドとクリブルー兄弟との一戦に勝ってしばらくすると行き当たるので、ハートマークのかいふくブロックで、HPとFPをいっぱいまで回復しておくようにね。

⬆➡クッパに命じられマリオの行く手をはばむクリキング。アイテムを使って攻撃すると、戦いやすいぞ。



⬆クリキングを倒し、秘密のスイッチを見つけると石橋が出現する。

⬅とりでの攻略後に、クリレッドとブルーからクリオに手紙が届く。意外といいヤツだ。

キノピオたちが通せんぼ

キノコ
タウン

キノコタウンから東に進もうとすると、何やら怪しげなキノピオたちの一団が道を塞いでいる。占い師のデアールに相談するといいみたいだが、普通に話しかけても長々と退屈な話を聞かされるだけ。ここはそっと、耳元で囁いてみるとマリオの力になってくれそうだ。

⬆体全体に影がかかって、なんか雰囲気がおかしなキノピオたち。その正体は……!?

⬆デアールの自慢話が延々と続く。あまりに長すぎて、居眠りしちゃうのであ～る。

星の
ふるおか

⬆キノコ城の跡地をさらに進むと星のせいたちが集う星のふるおかに出る。

捕われのピーチもがんばる

クッパ城

クッパにさらわれたピーチ姫も、今回はじっと助けを待っているだけではない。星の子のティンクをとおして、アイテムや情報をマリオに教えてくれるぞ。城から抜け出そうとしたり、クッパの日記を盗み読みしたり、プレイヤーが直接操作できるのだ。

⬆小さなものならティンクでも運ぶことができる。頼もしい連絡役だ。

戦闘シーンを大研究

ラッキースターが手に入ると、ボタンを押すタイミングで攻撃力が増えたり、ダメージを減らせるアクションコマンドが使えるようになる。アイテムでの回復や攻撃も可能。スターポイント100でレベルアップする。

ステージ1 こうりゃく！ノコブロスのとりで

★★ストーリー★★

キノコタウンからポカポカロードに進んだら、途中の分岐を、まずはノコノコ村方面にいってみよう。いたずらもののチョロボンたちが大暴れして、ノコノコたちが困っているぞ。

カメキを助けてなかまにしたら、つぎはいよいよノコブロスのとりでに挑戦だ。強い敵が多いので、回復系のアイテムをノコノコ村で仕入れておくこと。

敵のワナにはまって牢屋に閉じ込められると、3人目のなかまになるピンキーと出会う。彼女の特技のバクハツでヒビの入った壁を壊し、カメキのこうらで遠くのスイッチを押しながら、迷路のようなとりでの内部を進んでいこう。

屋上にずらりと並んだ砲台をクリアーすれば、ノコブロス4兄弟との決戦。アッと驚く戦法で立ち向かってくるが、それはプレイしてのお楽しみ。直前にかいふくとセーブブロックがあるので、チェックすること。

ステージ構成はこうなっている

アクションコマンドに自信がなければ、ポカポカロードで戦いをくり返しレベルを上げておくといい。ノコノコ村への分岐点には立て札が立っているぞ。

ノコノコのこうらが盗まれた

ノコノコ村

➡こうらを盗まれたノコノコは、なんとも無防備なのだ！

⬅ほしのかけらを取るには、青いブロックを台にしてジャンプすれば届きそうだね。

カメキのこうらを取り戻すため、家の裏口から逃げたチョロボンを追って空き地までいこう。4本の木からこうらを持っているチョロボンを見つけるのだ。間違えると戦闘になるので、目を凝らして画面を見ること！

➡カメキをなかまにすると、遠くのものをこうらで取ることができるようになるぞ。

⬅探検家のチャールズさんの書斎。あやしい本には女のカメの写真が。

⬅突然クイズをはじめるオヤジ。このあとのステージにも登場する。

マリオのなかま 2 カメキ

⬅同じに見えるこうらだけど、どれもオーダーメイドなんだとか。

⬅見事アクションコマンドが決まった。ナイスの文字に注目！

序盤の戦いでもっとも重宝するのがカメキ。FPを消費するものの、地上の敵全体を攻撃できるシュビビンコウラは便利なワザだ。ボム兵の爆発に巻き込まれてもダメージを受けないこともあり、通常はカメキを連れて歩くようにするといいだろう。

⬆ものを取ったりスイッチを押したり、カメキは多方面で活躍する。

ノコノコ村

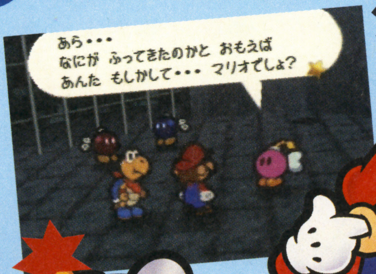
つかえるワザ
- カメキアタック
- シュビビンコウラ(3FP)
- グルグルコウラ(4FP)

マリオのなかま ③ ピンキー

ノコブロスのとりで

地下の牢屋に捕まっていたピンキー。彼女のバクハツがなくては、ノコブロスのとりでは攻略できないのだ。ヒビが入った壁を見かけたら、すかさずピンキーにチェンジ。いつでもどこでも、まずは壁を壊してみよう。

⬆大きな岩だって壊せるぞ。近くにいてもマリオは被害を受けない。



⬅ピンキーが捕まっている地下牢には、かいふくブロックがあるのだ。

つかえるワザ
- ピンキーアタック
- バクハツ(3FP)
- スーパーバクハツ(6FP)

危なくなったら連打で逃げろ

自分のHPが減るなどしてピンチになったら、無理して戦わずに逃げればいい。ボタンを連打する速さで、逃げられるかが決まるのだ。ただし戦闘から逃げ出した場合には、しばらくの間コインをあたりにバラ撒くことになるので覚悟しよう。逃げるのはあくまでも非常時のみと心得て！

⬆マリオのターンに、"さくせん"から"にげる"を選択。なかまの番では選べないのだ。

⬆ゲージがいっぱいになるまで連打すると確実に逃げられるが、コインが減っちゃうよ。

とりでの中はパズルのよう

ノコブロスのとりで

地下1階、地上3階のとりでには、いたるところに鍵のついた扉や謎のスイッチがある。一見すると複雑に感じるが、複数の鍵を同時に手にすることはないので、ひとつずつ着実に扉を開けて行けばいい。体力が減ったからと、とりでの入り口から外に出てしまうと、一度倒した敵が復活することになる。めんどうでも地下牢にある、かいふくブロックまで戻るようにしよう。

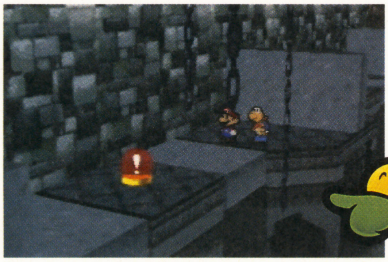
ピンキーで壁を爆破

⬆こんなヒビ割れを見つけたらピンキーの出番。歩いていく方向を定めて、下Cボタンを押してやろう。

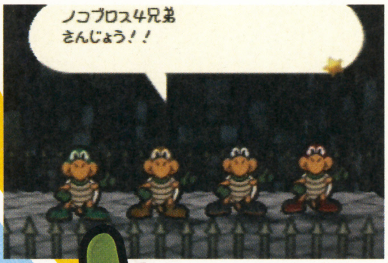
⬆見事に大きな穴が開いて、中に入れるようになったぞ。これで隠されたアイテムをゲットできるのだ。

カメキでスイッチを押せ!

⬆遠くのスイッチはカメキにお任せ。たとえ床がなくても、マリオがいる位置から真横に飛んでいくぞ。


⬆スイッチを押したら足場と壁が出現。さきへ進めるようになったけど足場から落ちないように要注意。

ノコブロス4兄弟 さんじょう!!



➡こいつらを倒せばステージクリアーも間近。気合を入れよう。

ステージ2 アラビンいせきのなぞ

★★ストーリー★★

ノコブロスを倒すとキノコタウンの南側への道が開けるので、列車に乗ってゴツゴツ山へと向かおう。ここでは、郵便配達のパレッタが4人目のなかまになるぞ。

カラカラさばくにはアラビンいせきがあるというが、やみくもに歩きまわってもダメ。さばくには強い敵がウヨイヨいるので、あっという間にやられてしまうのだ。まずはカラカラタウンで情報を集めよう。

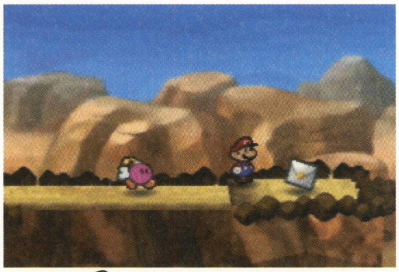
情報屋から好きなたべものを聞き出したら、町の南にあるオアシスですっぱい果物をゲット。これでいせきの秘密を握るロレンチュおやぶんに会うことができる。ピカピカストーンをもらったら、いよいよいせき発掘のために、さばくへ踏み込もう。

ステージ構成はこうなっている

ゴツゴツ山をクリアーするにはパレッタの協力が必要。カラカラタウンは家の裏側にも回り込めるので、くまなく歩きまわってみよう。さばくは東西が7、南北も7の区画に分かれている。

落としたてがみを捜そう

ゴツゴツ山には、手紙を落として困っている郵便配達のパレッタがいる。彼を手伝って山中に散らばった3通の手紙を捜し出してあげよう。お礼に4人目のなかまになってくれるのだ。

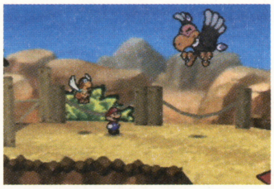


⬆すべり台のようなスロープからジャンプしたら、手紙が落ちているのを見つけたぞ。あと2通はどこに？

ゴツゴツ山

⬅大切な手紙を落としてしまうなんて、おっちょこちょいなのかな？

クッパの手下のハゲタカを倒せば、間もなくゴツゴツ山をクリアーだ。パレッタシュートを連発して一気に決着をつけよう！



⬅人相書きが出まわっていたため、マリオは呼び止められてしまった。

⬅パレッタシュートは照準が敵に合ったらすかさず発射しよう。

マリオのなかま④ パレッタ

⬆ちょっとした溝だって、パレッタがいれば飛び越えられるのだ。

ゴツゴツ山

パレッタの特技は、マリオを吊り下げてちょっとした谷を飛び越えてしまえること。ただし、水平方向にしか飛べないので、段差を飛び越えるとかには使えない。3FPを使用するパレッタシュートは、敵1体に対して最大5ポイントものダメージを加えられる強力なものなのだ。キミはカメキ派？ それともパレッタ派？

⬅カメキのこうらが届かない場所でも、パレッタがいれば、ほらね！

つかえるワザ
- パレッタキック
- パレッタシュート（3FP）
- はこびだし（3FP）

どれをレベルアップする？

敵を倒したときにもらえるスターポイントが100たまるとマリオのレベルがひとつ上がる。このときに、ハート、フラワー、バッジのどのポイントの最大値を上げるかで、マリオの個性が決まってくるぞ。自分の戦いかたをもう一度よく考えて、どれを選ぶか決定しよう。バッジをつけるとハートやフラワーが5ポイントあがるものがあるので、はじめはバッジポイントを増やすのがいいかもしれない。

ハートポイント

体力を表している。アクションコマンドが苦手で、すぐにガードを失敗するなら、増やしておきたい。

フラワーポイント

ワザを使うのに必要なポイント。複数の敵に効果を及ぼすワザなどを多用したいなら、増やすこと。

バッジポイント

このポイントで、マリオがつけられるバッジの数が決まってくる。3だけでは、あまりに少ないか。

スタートボタンでかくにん

プレイ中にスタートボタンを押すと、マリオの情報を確認することができるぞ。持っているアイテムから、なかまの特徴、これまでにいった場所の地図に至るまで、なんでもわかってしまうのだ。助けてあげた星のせいの名前や説明も表示されるよ。

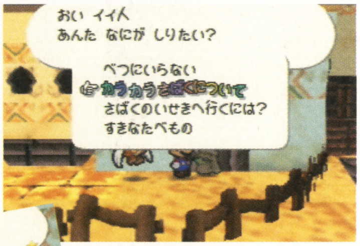
せんせいこうげき

フィールド上で敵と遭遇したとき、タイミングよくジャンプやハンマー攻撃を決めると、先制攻撃ができる。バトルシーンに切り替わった瞬間にまず1回攻撃を行い、そのあと続けて攻撃の順番がまわってくるから、ダメージを受けずに勝てるかも。

とってもいいひと!?

カラカラタウン

カラカラタウンのどこかにいるロレンチュおやぶんに会えるのは"本物のイイ人"だけ。そうなるにはプレゼント攻撃あるのみ。相手の好物をあげるとポイントが高いかも。ヒントはすっぱくて黄色いものだよ。



➡プレゼントをあげるごとに、イイ人度（？）がアップ。本物になるまで通いつめろ。

⬆ロレンチュに会えるまでの手続きは、なにかと多い。

⬇いせきを見つけるのに、ピカピカストーンは絶対に必要なアイテム。

ついにいせきを発見

アラビンいせき

ピカピカストーンが光る場所でとあることをすると、直前までの青空が消え薄闇の中へ。砂のうえに丸い円が描かれたと思うと、地中からアラビンいせきがせり上がってきた。ここでどんな冒険が待っているかは……増刊号を見てのお楽しみ！

⬆岩の上の窪みが、とてつもなくアヤシイね。いよいよ、いせきが姿を現すのか!?

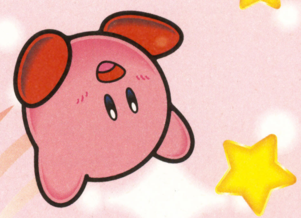
⬇いせきの登場シーンは必見。スペクタクル映画のテイストがバッチリの演出だ。

7人のほしのせいを助け出してくれ

ステージ3までの攻略は8月11日発売の増刊号におまかせ！

アクション(ファンタジー)
ゲームボーイ(カラー専用) 任天堂
2000年8月23日発売予定 価格4500円(税別)

©2000 Nintendo/HAL Laboratory,Inc.



今月は『コロコロカービィ』に欠かせない“動きセンサーカートリッジ”と、変化に富んださまざまなコースを紹介!! 早くプレイしたいね!

ゲームボーイ自体を動かして、カービィを操作しよう!!

カービィの丸い体をコロコロ転がし、さまざまな障害物を上手く乗り越えながらゴールを目指すのが目的の『コロコロカービィ』。今月号では操作方法やステージ(コース)に関しての最新情報をお届けするぞ。

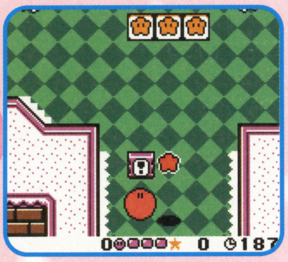
今作では✚ボタンはほとんど使わず、ゲームボーイ自体を傾けることによって、カービィを操作できるのだ。ゲームボーイをいろいろな角度に動かすと、その動きに応じてカービィの体がコロコロと転がっていくぞ。

いままでのゲームとは、ちょっと違ったアクションを楽しむことができる『コロコロカービィ』。このおもしろい操作感覚が、このゲームのいちばんの魅力であり、特徴なのだ。

動きセンサーカートリッジとは?

ゲームボーイを右に傾けると、カービィも右に転がり、左に傾ければカービィも左に転がるという一風変わった操作方法は、“動きセンサーカートリッジ”を使用することで実現した。ゲームボーイの液晶画面に対して水平方向(前後左右、斜めなど)の加速度や、ゲームボーイ本体の傾きをアナログで検出し、いままでのような✚ボタンでプレイするよりも、より直感的で誰にでもわかりやすい操作感覚を楽しむことができるようになっているぞ。また、『コロコロカービィ』自体もシンプルでわかりやすい内容なので、あまりゲームをプレイしたことがない、という人たちも楽しく遊べるハズだ。

ゲーム中に操作方法を教えてくれるのだ



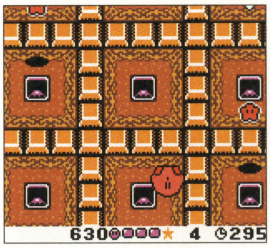
⬆ステージ内のヒントボードには攻略のヒントが隠されている。

⬆ヒントボードでは基本的な操作方法までわかりやすく教えてくれるのだ。

⬆操作方法がわからなくてもゲームの中で表示されるから安心だ。

カービィの動かしかた

ゲームボーイを右左に傾けてカービィを転がすだけでなく、360度すべての方向に転がせるのも魅力。また、本体をす速く手前に起こせば、カービィを跳ね上げることもできるぞ。このような、いままでにないアクションを駆使してゴールを目指せ!



⬆ゲームボーイを傾けて、カービィの住んでいる世界を動かそう。

奥に傾ける

左に傾ける

手前に傾ける

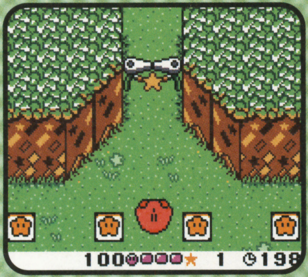
右に傾ける

す速く手前に起こす

変化に富んだ、いろいろなコースが用意されているのだ

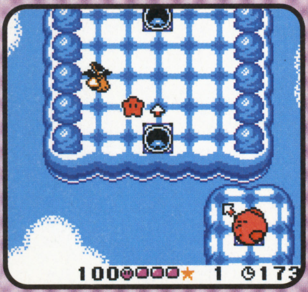
　プププランドの夜空に瞬く星をひとつ残らず奪い、あちこちに隠してしまったデデデ大王。それを知ったカービィは、すべての星を取り戻すため、プププランドを大冒険するが……。
　今度の舞台もカービィファンにはおなじみのプププランド。ここには、今回紹介する緑のコース、砂のコース、雲のコース、空のコース　水のコース、お城のコース、地下のコースだけでなく、変化にとんださまざまなコースがあるぞ。コースから落ちないように、いろんなアクションを駆使して進んでいこう！

木がいっぱい！緑のコース



⬆名前のとおり緑がたくさんあるコースだ。自然の中で気持ちよさそうだね。

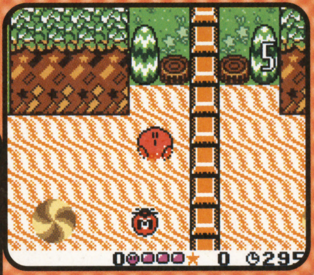
空の上で大騒ぎ 雲のコース



⬅落ちたらたいへんっ！　雲の上から落ちないように慎重に進んでいこう。

危険だらけの砂のコース

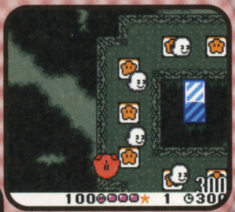
⬇➡砂の上でゆっくり、のんびりしていると、流砂に飲み込まれてしまうぞ。

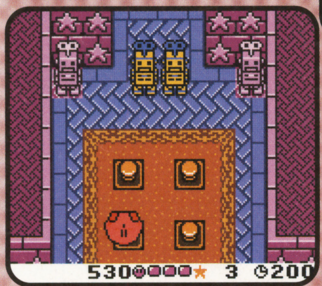


キレイな水が流れている水のコース

⬆ところどころにあるヒントボードをよく読もう。イカダに乗ってさきを急げ。

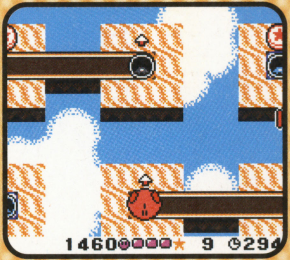
いろんな仕掛けを乗り越えろ！お城のコース





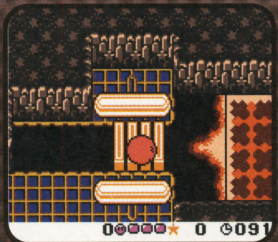
⬆仕掛けがいっぱい用意されているお城のコース。敵を避けながら進むのだ！

大空を飛び回れ!! 空のコース



➡ジャンプ穴までやってきたぞ。Aボタンを押してジャンプで越えよう！

地中を探検だ!! 地下のコース

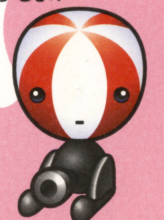


➡リフトに乗って移動するカービィ。落ちないようにね。

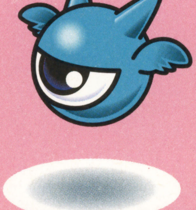
『カービィ』シリーズ初登場の敵キャラクターたち

いまのところ名前も能力もわからないけれど、情報が入り次第お伝えするよ！

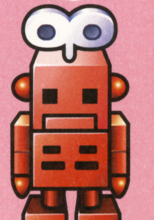
⬅カービィといっしょにコロコロ転がりそう。



⬆大砲に顔が付いているよ。弾をよけて攻撃！



⬆目つきは悪いけど、丸い体がカワイイね。



⬆ガシャンガシャンと音を立てて歩いてきそう。

RPG(冒険)
チュンソフト
2000年9月27日発売予定　6800円（税別）

©2000 CHUN SOFT/すぎやまこういち　※画面は開発中のものです。

不思議のダンジョン 風来(ふうらい)のシレン2 鬼襲来(おにしゅうらい)！シレン城(じょう)！

ついに9月27日に発売が決定した『不思議のダンジョン』シリーズ最新作『風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～』。今月はドーンと8ページに渡って、このゲームを紹介していくぞ！

今月は『シレン』情報が盛りだくさん!!

先月号で紹介した、アスカやヒマキチという仲間になってくれるキャラクターに関する情報はいかがだったかな？　今月は、モンスターのレベルアップやモンスターハウスについての情報、ゲーム中に登場するモンスターを紹介しよう。また、“モンスターの壺”というアイテムや“もののけ王国”という謎の場所についても大公開しちゃうぞ。さらに今回はなんと読者プレゼントもあるのだ！『風来のシレン2』に関する新情報が読めちゃううえにプレゼントまでもらえるんだから、『シレン』ファンは涙ものでしょ？　もちろん今後も、『風来のシレン2』に関する情報を毎月ドカーンと紹介していくので、これからも目が離せませんぞ。

スクープ情報満載!!

⬆➡今月は新情報が満載ですぞ！『シレン』ファンは大注目のページなのだ～！

モンスターのレベルアップについて

このゲームでは、シレンが敵を倒してレベルアップしていくように、ダンジョンに出現するモンスターたちもレベルアップする。前作では、1種族につきレベル1から3までのモンスターが存在した。つまり、レベル4以上にはモンスターのレベルが上がらなかったというわけ。ちなみにモンスターがレベルアップする方法（右を参照）は3種類。その壱とその弐については前作同様。その参についてはまだ秘密らしいぞ。

モンスターのレベルアップ条件

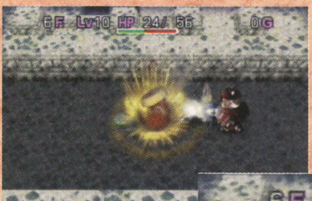
その壱	モンスターがシレンを狙ったのに他のモンスターを倒してしまう。
その弐	モンスターがシレンといっしょにいる仲間を倒してしまう。
その参	？？？？？を？？？？？した。（秘密）

アスカ

や、やべぇ～！

⬆オヤジ戦車の攻撃がアスカに命中。なんとアスカがやられてしまったぞ。これはかなりヤバイ状況ですなあ。

➡イッテツ戦車がシレンを襲う。なんか画面が爆発しているみたいなんですが……。



⬇ただでさえ手強いオヤジ戦車が、イッテツ戦車にレベルアップしてしまった～！

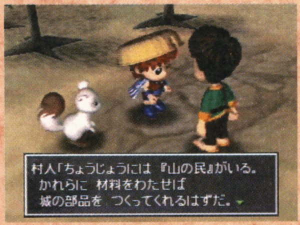
イッテツ戦車!!

やられた～

➡強烈なイッテツ戦車の一撃でシレンは昇天。やっぱりやられちゃいました。

鬼たちはシレンの造った城を壊す!!

『風来のシレン2』の新要素である"城造り"。これは、ナタネ村の人々を鬼たちの襲撃から守るために、コツコツと城を築いていくシステムだ。城の部品となる材料はダンジョンに落ちているので拾い集めよう。しかし、城を築いている途中でも鬼たちはナタネ村と城を襲ってくる。この襲撃にビクともしない城を築くのが、今作でのひとつの目的になるぞ。ここでは、その鬼たちの襲撃のようすをダイジェストで紹介していこう。



←集めた材料は山頂に持っていけば加工してくれる。

→じょじょに組み上がっていく城を眺めるのは楽しい。

⬆これが鬼たちが住んでいる島。いったい何匹の鬼がいるんだろう?

←⬇シレンが城を築いているようすを望遠鏡で眺めている鬼たち。嫌な予感が……。

オヤブン

←鬼が大集団で城を襲ってきた。せっかく造った城を壊さないでくれ〜。

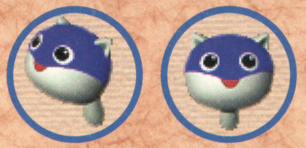
風来のデビルとサスミベリィ渡辺の『シレン』最高!!

デビル　いきなりこんなコーナーができちゃったんだけどさあ、渡辺的にはどうよ?
渡辺　いきなり「どうよ?」って言われても……。べつにいいんじゃないですかぁ。
デビル　オレはけっこう前作の『風来のシレン』はやり込んだけど、渡辺はやった?
渡辺　バッチリですよ〜。このコーナーに出られるということで、3時間ほどプレイしました。
デビル　……(コイツはダメだな)。モンスターがレベルアップするのって、前作にもあったシステムだよな?
渡辺　モンスターもレベルが上がるんですかぁ?
デビル　……。攻撃されても5ぐらいしかHP減らなかった弱いモンスターが、1レベル上がっただけで30くらいHPを削ってくる攻撃をしてきたり……。
渡辺　あ、そういえばボウヤーってモンスターが私を狙って攻撃してきたんですけど、私の前にいるモンスターに矢が当たって倒しちゃったの。「ラッキー!」って思ったとたんに、ボウヤーがクロスボウヤーってやつに変身したっけ。そいつの攻撃が1回当たっただけで死んじゃった。
デビル　1段階レベルが上がっただけでモンスターはかなり強力になるから危険なんだよな。
渡辺　シレンが1レベル上がってもたいしたことないのに、モンスターが1レベル上がっただけであんなに強くなるのはちょっと変じゃないですかぁ?
デビル　そんなことオレに言われてもなあ。ま、その話は置いといて、今作は4段階以上レベルアップするモンスターがいるらしいんだよね。ヤバくない?
渡辺　え?　前作のモンスターってレベル3までなんですか?
デビル　おまえさあ、前作プレーしてるんだったら、それくらいわかるだろ?　せめて攻略本くらい読んどけよなあ……。
渡辺　すみません……。

登場モンスターを一部大公開!!

ここでは、『風来のシレン2』に登場するモンスターたちを一部紹介していくぞ。なんと今作では、大半のモンスターが入れ替えになって一新されている。しかし、マムルやくねくねハニー、パコレプキンなどの再登場モンスターもけっこういるぞ。また、新登場のモンスターがどんな攻撃をしてくるのかもバッチリ掲載してあるので、このページをじっくりと読んで対策を考えておこう。ちなみに新登場のモンスターは、名前の前に"新"印をつけているので要チェック！

マムル

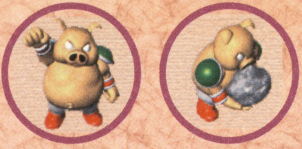


丸い姿が愛らしい、『風来のシレン』ではおなじみのモンスター。しっぽをバネにして飛び跳ねて攻撃してくる。ゲーム中では最弱（？）モンスターだが、ダンジョン初心者にとっては強敵!?

パコレプキン

空中を浮遊しているカボチャの幽霊。ダンジョンの壁をすり抜けて自由自在に動き回ることができる。狭い通路で出会ってしまうと、壁側から攻撃されてしまい反撃できないので注意せよ。

デブータ



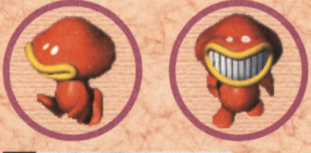
見たまんまの名前のモンスター。近寄ると放物線上に石を投げてくる。投げてくる石は2マス離れていても当たるので注意。「ブー!」という鳴き声をあげるらしい。

石を投げるな～

↑となりにいるデブータの攻撃をかわしたぞ。

↑でも投げてきた石が当たった。チクショー。

にぎり変化



シレンの持っている道具をおにぎりに変えてしまう特殊能力を持つ。大事な道具やレアな武具を持っているときには遭遇したくないモンスターだ。満腹度が低いときにもおにぎりを持っていない状態であれば、シレンにとってありがたいモンスターとなる。にぎり変化と戦うときは、できるだけ離れたところから攻撃するようにしよう。

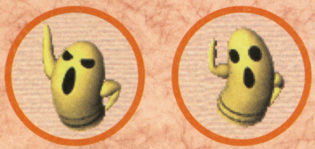
↑体力回復用のアイテムがおにぎりに！何すんだコノヤロー。

くねくねハニー

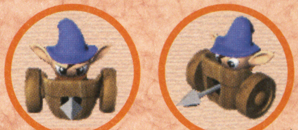
おどるんじゃね～

シレンが近づくとくねくねと踊りだす。なんとその踊りはシレンのレベルをひとつ下げてしまうのだ。この攻撃を連発されたらたいへんなことになるので早めに倒そう。

↑マンマミーア（イタリア語で「なんてこったい」）！　踊りでレベルを下げられるなんてついてませんなあ。



コドモ戦車

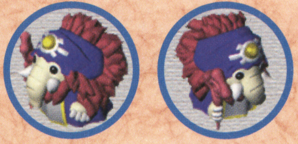


↑遠距離攻撃はかなりツライ。レベルアップしないうちに倒そう。

3マス以上離れたところから、鉄の矢を撃ってくる憎たらしいモンスター。遠距離攻撃だけでもやっかいなのに、コイツがレベルアップすると……。

新 パ王

ゾウの化身のモンスター。魔法攻撃を得意としている。封印の杖を振りかざして、シレンが巻物を読んだり食料や草を食べたりできない状態にする。



↑パ王に攻撃されると道具が使えない状態に。

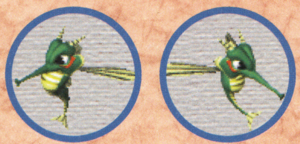
新 Mrブーン

いつも惰眠をむさぼっている気弱な草のモンスター。シレンが近づくと、シレンの倍のスピードで逃げてしまうのだ。

↑こいつを倒すと、役に立つ草を落とすぞ。

新 テッポーウォー

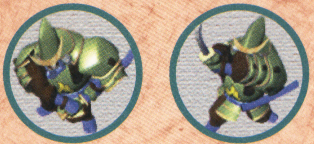
水辺に近づくと水中から飛び上がってきて、シレンに水を吹きかける。持っている巻物がすべて濡れてしまうので注意しよう。



↑巻物が濡れると、"濡れた巻物"に!?

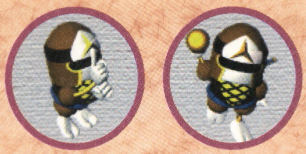
新 ケンゴウ

↑ヤベー！　盾をはじき飛ばされた。ピンチ。



剣の達人。シレンの装備している盾をはじき飛ばしてしまう特殊攻撃を持つ。盾を飛ばされれば、もちろんシレンの防御力は低下する。

新 ジライヤ

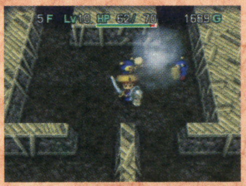


忍者の姿をしたモンスター。こいつを倒すと、その場に地雷を仕掛けるというやっかいな特殊攻撃を持っている。やみくもにいろんな場所で倒してしまうと、あとでやっかいなことになるので、ジライヤと戦うときには場所に注意せよ。

←よっしゃー！ ジライヤを一撃で粉砕だ。

↑なんとジライヤがいた場所に地雷が置かれている。踏まないように注意。

新 ピコタン

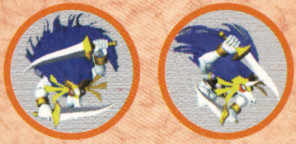


←罠を壊すのはいいが、作動させないでね。

手にしたハンマーで攻撃してくる。しかし、近くに罠があるとシレンを狙わずに、罠を壊そうとするのだ。ありがたいですな。

新 イダテン

シレンの2倍のスピードで襲ってくるモンスター。あっというまに接近してくるので、無駄な行動をせずにす速く倒そう。



←イダテンの2回攻撃はかなり危険だぞ。

新 タイガーウッホ

シレンを担ぎ上げて罠のうえに投げつけたり、ほかのモンスターを担いでシレンに投げつけたりするモンスター。まさにルール無用のパワーファイターなのだ。

←なんとシレンを担いで投げましたぞ！

→投げつけたさきには眠りガスの罠が……!?

←眠りガスの罠で寝てしまうシレン。ヤバイ。

新 ヒツジ神官

迷える子ヒツジたちを教え導く偉い神官モンスター。ヒツジの国に伝わるふしぎな魔法を操る。この魔法をかけられた相手は、体力の最大値がなんと半分になってしまうのだ。この敵と戦う場合は、弓矢などの遠距離攻撃で攻撃しよう。

←ヒツジ神官の魔法攻撃が直撃しちゃった。

→体力の最大値が半分になってしまった！

新 ケロケロぼうず

傘を持っている怪しげなモンスター。ダンジョンに雨を降らせる特殊能力を持っている。雨が降ると、シレンが持っている剣がサビてしまうぞ。剣がサビてしまうと攻撃力が落ちてしまうので注意。また、せっかくお金をかけて剣を鍛えても、無駄になってしまうのだ。

→遭遇していきなり雨を降らしやがった！

←ゲッ！ 装備している剣がサビてしまいました。

風来のデビルとサスミベリィ渡辺の"こりゃヤベ～"

デビル 前作『風来のシレン』で渡辺が印象に残るモンスターは？
渡辺 青くて丸いやつ。なんかウナギの尻尾みたいなのがついてるやつですよ。
デビル なんか違う気が……。そいつの名前知らないの？
渡辺 うーん、ウナギーヌ？
デビル おまえほんとうに3時間プレイしたの？ それは『ポケモン』に出てくるニョロボだろ！（こいつバカだな……）
渡辺 でも青くて丸いやつ……。
デビル それはマムルっていう、前作で人気のあったモンスターのこと！ マムルは今作も登場するんだよ。モンスターごとにいろんな特技があるのも見逃せないよなあ。タイガーウッホの投げ技ってかなりヤバそうだし。
渡辺 それプロゴルファー？
デビル ……。罠の上に投げつけるからダメージを受けたうえに、罠が作動してさらに追加ダメージみたいな。まさにコンボ技だよな。とりあえずタイガーコンボって感じ？
渡辺 ケロケロぼうずって顔が気持ち悪い。なんか美白っぽい。
デビル 気持ち悪いはべつとしていいとこに気づいたじゃん！
渡辺 エへ。そうですかぁ？
デビル ケロケロぼうずが雨を降らすと、シレンの剣がサビちゃうんだよ。剣がサビるということは攻撃力が落ちるわけ。
渡辺 それはかなりヤバイですよぉ。嫌なモンスターですね。
デビル テッポーウオーの水攻撃もヤバイ。持ってる巻物が濡れちゃうんだから。
渡辺 濡れるとマズイの～？
デビル バクスイの巻物や混乱の巻物といった、きちんと名前のついた巻物が"濡れた巻物"っていう違う巻物になっちゃう。濡れた巻物はたぶん使えなくなるんじゃないかなあ。
渡辺 濡れたものは乾かせばいいんですよ。でしょ？
藤原 それは一理ある！ でも乾かす方法なんかあんの？

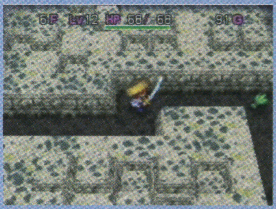
まだまだあるぜ!! スクープ情報

今月はまだまだ新情報があるぞ！ ここでは、モンスターをつかまえることができる“モンスターの壺”と“もののけ王国”というふたつの新要素について大公開しちゃいましょう。このふたつの新要素には『シレン』ファンもビックリですぞ！

モンスターハウス

モンスターハウスとは、ランダムダンジョン内の１部屋に十数匹のモンスターが大集合している部屋のことだ。このモンスターハウスでは、『不思議のダンジョン』シリーズをやり尽くした人たちでさえも手こずる。今作でもモンスターハウスは健在だ。もちろん、特定のモンスターだけが集まっている（例:どろぼうハウスでは、ガマラやぬすっトドといったお金や道具を盗むモンスターだらけの部屋）テーマ別モンスターハウスもあるぞ。いったいどんなモンスターハウスが登場するか楽しみだね。

アイテム発見!!



⬆通路のさきに薬草らしきアイテムを発見。さっそくいただこう。

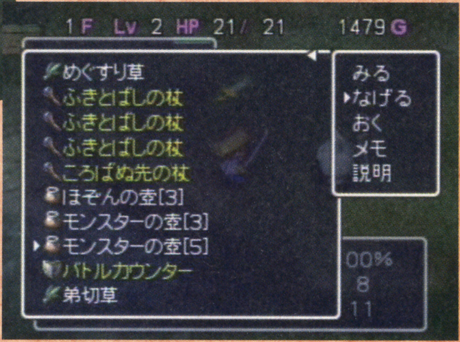
ヤ、ヤベ～!!

⬆ゲッ！ なんとモンスターハウスだ。しかもガマラだらけ……。

新しいツボが登場!! その名もモンスターの壺!!

⬆ダンジョンでモンスターに遭遇したぞ。どうしようかなあ。

数ある道具の中でも壺は『風来のシレン』を象徴するアイテム。そして、今回は“モンスターの壺”という新しい壺が登場。この壺は、なんとモンスターを捕まえることができるのだ。使いかたは簡単。モンスターの壺をモンスターにぶつけるだけで、モンスターを壺の中に閉じこめることができちゃうぞ！



⬅さっそく“モンスターの壺”を使ってみよう。捕まえられるかな？

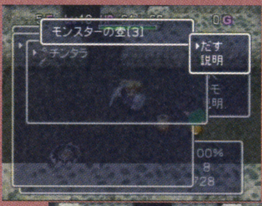
⬆やった！ 投げた壺がモンスターに命中したぞ。すると……。

➡なんと壺の中にモンスターが吸い込まれちゃった。ラッキー！

⬇ほら！ 壺の中を見てみると、ちゃんとモンスターが入っているでしょ？

壺の中のモンスターは？

壺の中にいるモンスターは、なんと壺の中から出すとシレンの仲間になってくれるるのだ。先月号で紹介した、アスカやヒマキチとともに混合パーティーを組んで戦うことだってできちゃうぞ。こりゃスゴイ。



⬅壺の中のモンスターを出してみよう！

➡仲間モンスターは頭上に印があるぞ。

⬅仲間モンスターが敵を攻撃しているぜ。

驚愕映像入手!! もののけ王国!?

ゲームを進めていくと、とある場所に新しい施設ができあがるという情報をキャッチ。その名も“もののけ王国”！ いわゆるモンスターの動物園みたいなものだ。“もののけ王国”は、ただモンスターを鑑賞するだけではなく、モンスターの壺を使って捕らえたモンスターを収容することもできるらしいぞ。いったい何匹くらいのモンスターを収容できるのだろうか？ ここでは、この施設の映像をみなさんにお見せしますぞ。

モンスター別になっている

もののけ王国では、モンスターを種族ごとに檻に入れることができる。前作では約45種族。ということは、もののけ王国には約45個の檻があるものと考えられる!? これはかなりデカそうな施設だ。”王国”っていうくらいだからあたりまえだけど……。

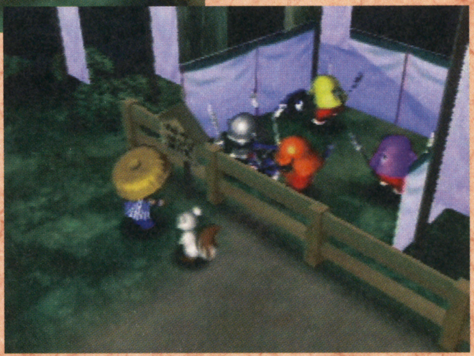
⬆ここはガマラが入っている檻だ。左にはピコタンがいる。

⬆レベルべつにモンスターがいるけど、4種類いるということは？

⬆ここがもののけ王国の入口のようだ。なんか楽しみだね。

⬆お堀があるということは城の近くかな？

色違いのモンスターが4匹もいますぞ！


➡せまい檻の中にモンスターがウジャウジャとおりますぞ～！

風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“壷ってスゲ～!!”

デビル じゃあ今度は壺についてだ。ちなみに前作ではなんかの壺を使ったことある？
渡辺 背中の壺と保存の壺を使ったことあります。
デビル やっとそれらしい話ができるようになったじゃん！
渡辺 いつもまともですよぉ。
デビル まあいいや。で、今作で新しく登場した壺が”モンスターの壺”。これはモンスターを捕まえることができちゃう。
渡辺 捕まえたモンスターってどうするんですか？
デビル なんかさあ、仲間になっていっしょに戦ってくれるらしいよ。マジ凄くない？
渡辺 そのモンスターはレベルアップするんですか？
デビル 鋭いツッコミするねぇ。たぶんレベルアップすると思うけど、くわしいことはわからん。
渡辺 デビルさん知らないんですか？ ちゃんとチュンソフトの中村さんに聞いておいてくださいよ。大事なことでしょ！
デビル すんません！ こんどちゃんと聞いときます。
渡辺 しょうがないんだから。デビル じ、じゃあつぎの話にいってみようかなあ。アハハ。
渡辺 ハイどうぞ……。
デビル もののけ王国っていう今作で初登場の施設があるんだけどさあ、気になるよね？
渡辺 ”もののけ”ってどうゆう意味なんですか？
デビル ”もののけ”って漢字で書くと”物の怪”って字になる。ようするに、妖怪とか怪物のことなんだよね。
渡辺 へえ、デビルさん物知りなんですねえ。じゃあ”もののけ王国”ってモンスターがいっぱいいる場所なんですね。
デビル まだくわしいことはわからないけど、モンスターの壺で捕らえたモンスターを”もののけ王国”に置いておくことができるらしいよ。
渡辺 きっと、動物園とか牧場みたいなものなんですね。

基本を頭に叩き込め

『不思議のダンジョン』シリーズの初心者は要注目のページですぞ！

このゲームは、プレーヤーの判断力や戦略が非常に重要なのだ。それに加えて、偶然や運も必要になってくるぞ。『不思議のダンジョン』シリーズをプレイしたことのある人なら、すんなりと『風来のシレン2』の世界に入っていけるが、このゲームを初めてプレイする人にとっては、そうはいかない。そこで、ここでは『風来のシレン2』の基本ゲームシステムについてレクチャーしていきますぞ。初心者は必ず読むべし。

➡シレンの動かしかたで、戦況が変わるぞ。

⬅ダンジョンの仕組みについても紹介。

基本① 行動はターン制

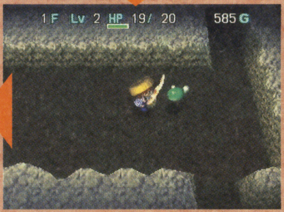
ダンジョン内では、攻撃、移動、道具の使用など、シレンの行動1回につき1ターンが経過する。もちろんそのあいだにモンスターも1行動することになるのだ。つまり、シレンが何かをするとモンスターも何かをするというわけ。ゲーム中にいかに無駄な動きをしないかということが重要になってくるゲームなのだ。

その場で1ターン

⬆シレンの2歩先に敵がいる場合は移動してはいけない。これ重要。

⬆移動すると攻撃を受けてしまうので、まずは剣を振ろう。すると……。

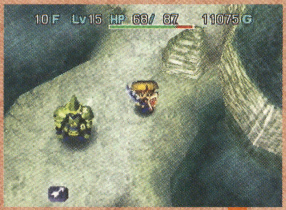
⬆つぎはシレンが動ける番なので、今度はモンスターを攻撃しよう。



⬆シレンが1行動したので、モンスターのほうからシレンに寄ってくる。

斜め移動

敵が斜めにいた場合、下に1歩、左に1歩と移動すると計2ターンかかってしまい、モンスターも2回分行動できちゃう。そんなときは、斜め移動すれば1ターンで済むわけ。かなり重要な移動方法なので忘れないように。



⬆下に移動するか斜めに移動するかで、かなり状況が変わってしまうぞ。

➡下に移動すると2ターンかかるのだ。

⬆斜めに移動すれば1ターンで済む。極力ムダな行動をさけるのだ。

基本② 入るたびに変わるダンジョン

入るたびに構造の変化するダンジョンも『不思議のダンジョン』シリーズならではのシステム。ダンジョンにはランダムダンジョンとシャッフルダンジョンの2種類がある。ランダムダンジョンは入るたびに完全に自動生成されるものだ。また、シャッフルダンジョンは竹林や雪山などの野外のダンジョンで、あらかじめ用意されている地形からランダムで決定されるぞ。

ランダムダンジョン

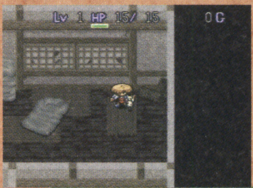
⬆入るたびに自動生成される洞窟タイプのランダムダンジョン。

シャッフルダンジョン

⬆あらかじめ用意された野外のダンジョンがランダムで登場する。

基本③ 死んだら初めから……

このゲームはどんなにダンジョン奥深くにもぐってレベルを上げても、HPが0になったらレベル1からやり直しになる。つまりクリアーするまでに1回の失敗も許されないのだ。


⬅スタート地点に引き戻されてしまった。

⬆なんとモンスターの攻撃によってHPが0になっちゃったよ！

⬆レベルが1になってしまった。また最初からやり直しです……。

みなさんにお知らせですぞ!!

今月の『不思議のダンジョン風来のシレン2 鬼襲来！ シレン城！』の情報はいかがだったかな？ まだ物足りない？ それでは最後にお得な情報をみんなに教えちゃおう。ここで紹介するのは、『風来のシレン2』の予約キャンペーンについて、ニンテンドウパワーで書き換えが開始される『不思議のダンジョン』シリーズについての情報、読者プレゼントについての3つ。どの情報もぜったいお得なので、最後までじっくりと読むべし。

お知らせその① 『風来のシレン』予約キャンペーン

8月1日から9月17日までのあいだに、全国のローソンに設置しているロッピーで『風来のシレン2』を予約すると、なんと"特製 マムル御守り"がもらえちゃうのだ。とはいっても、数に限りがあるので早い者勝ち。『シレン』ファンなら迷わず8月1日に予約をしておこう。

予約期間：8月1日～9月17日
予約特典：特製　マムル御守り

こいつが特製マムル御守りだ！ めちゃくちゃほしい！

お知らせその② NINTENDO POWERで登場

なんとニンテンドウパワーで、8月1日から『不思議のダンジョン2風来のシレン』と『風来のシレンGB～月影村の怪物～』が書き換え開始。『風来のシレン2』の発売が待ちきれない人や、『不思議のダンジョン』シリーズ未体験の人は、ぜひとも『風来のシレン2』の予約といっしょに書き換えもしちゃおう。

『不思議のダンジョン2 風来のシレン』

⬆『不思議のダンジョン』シリーズ未体験の人は、このゲームで予習せよ！

書き換え料	F ブロック	B ブロック
1000円	8	16

『不思議のシレンGB 月影村の怪物』

⬆ゲームボーイ版の『シレンGB』も書き換え可能に。持っていない人はぜひ！

書き換え料	F ブロック	B ブロック
1000円	4	4

お知らせその③ 読者にプレゼント!!

最後はこのページを読んでくれた人にプレゼントをあげちゃうぞ！ プレゼントはなんとチュンソフトが作ったシレンオリジナルノートだ！ 日記帳や家計簿にするもよし、落書き帳や交換日記用に使うのもキミの自由だ。この特製ノートを5名の人にプレゼント！ シレンオリジナルノートがほしい人は、はがきにキミの住所、名前、電話番号、年齢、『風来のシレン』への熱いメッセージを記入して、下のあて先まで送ってくれ！

●あて先●
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通64編集部
『中村さん!! ノートください』係

風来のデビルとサスミベリィ渡辺の"ご意見募集？"

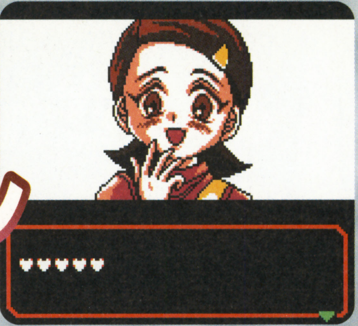
デビル　『不思議のダンジョン』シリーズ未経験者にとっては、このゲームの基本システムを覚えることが重要なんだよね。
渡辺　そうなんですか？
デビル　まさに渡辺向きのコーナーじゃん。ちゃんと勉強しろ。
渡辺　斜め移動しなきゃならないなんて、初めて知りました。
デビル　オレも最初のころは無駄な移動ばっかりして、すぐに満腹度が0になってたなあ。
渡辺　え？ 満腹度ってなんのことですかぁ？
デビル　おまえはそんなことも知らないでゲームやってたの？ シレンには満腹度っていうパラメーターがあるんだよ！ ステータス画面をちゃんと見ようよ。
渡辺　ごめんなさーい。
デビル　（なんか反省の色がないなあ）。満腹度はターンごとに減ってくるので、0になるまえにおにぎりを食べて回復させよう。
渡辺　あ、そういえば"おなかが減って目が回ってきた"というメッセージが出てきたことありましたよ。でも気にしないで歩き回ってました。
デビル　じゃあHPが減ってきて死んじゃったでしょ？
渡辺　いえ。そのあとすぐにモンスターにやられちゃいました。
デビル　……。満腹度が0になると、こんどはターンごとにHPが減ってくるわけ。だから、つねに満腹度に注意しながらゲームをやるといいよ。
渡辺　あれ？ そろそろこのコーナーも残りわずかですよ。
デビル　え、もう？ ほかにもいろいろ『風来のシレン2』について語りたかったのに……。
渡辺　大丈夫ですよぉ。編集長が毎月このコーナーを続けろって言ってますから～。
デビル　これ連載なの？ またオレの仕事増えちゃうじゃん。
渡辺　じゃあ、読者からのご意見や要望を募集しましょうよぉ。
デビル　いいけど、渡辺への苦情しかこないんじゃないの？

RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー対応）　アトラス
2000年11月発売予定　価格未定
©ATLUS 2000

今月も最新情報が満載なのだ

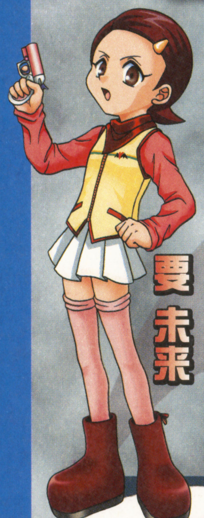
真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』／『赤の書』

刹那と未来はそれぞれ異なる目的を持って魔界を冒険する。お互いの物語が交わることも。



主人公のふたりが魔界へ旅立つことになるきっかけを紹介するっ！

『赤の書』要未来の場合



学校でいきなりデビライザーを渡された未来は、それを追ってきたデビルに襲われ、母親の形見の宝石を奪われてしまう。とっさにパートナーとなるベールをデビライザーで召喚して敵を追い払う未来。その一部始終を見ていた謎の少年タカジョー・ゼットは、形見の宝石に秘められた力で未来を魔界へと導く。そして魔界の王に世界を滅ぼすもうひとりのデビルチルドレン討伐を頼まれることになるのだ。

何の変哲もない学校での生活だが……

⬅学校での平和なひとときも。未来は友だちから頼りにされてるみたいだね。

⬆恐い夢を見るなんて、何かの前兆なのかな？

男子生徒にモテモテ？

➡友だちだけでなく、男子生徒にもめちゃくちゃ人気があるみたい。うらやましいかぎりですな。

⬅タカジョー・ゼットは、なぜか未来の両親のことを知っているらしい。

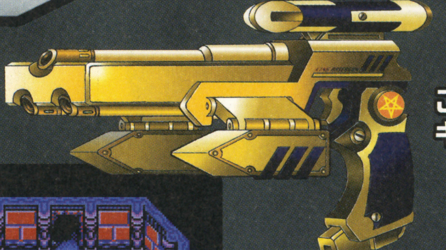
母親の形見である宝石によって魔界へと導かれることになる

追加情報 キングライザーについて

デビル召喚銃デビライザーのプロトタイプで、通常のデビルのほか、キングクラスのデビルも召喚することが可能。最初はキングクラスのデビルを3体までしか封印できないけど、キングライザーは使い込むことでどんどん成長していくので、それに伴って封印可能なデビルの数も増えていくのだ。ちなみに、キングクラスのデビルを呼び出すには2ターン分の時間が必要だぞ。きっと通常のデビルよりも強いんだろうね。

⬆➡キングクラスのデビルも封じ込められるのだ。

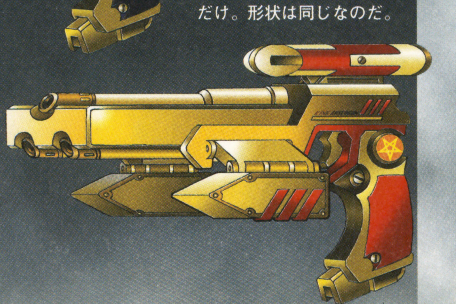
キングライザーは成長するのだ



⬅キングライザーは、デビライザーと比べるとズッシリとした重量感があるね。

これがキングライザーだ

⬇刹那と未来のキングライザーの違いはカラーリングだけ。形状は同じなのだ。



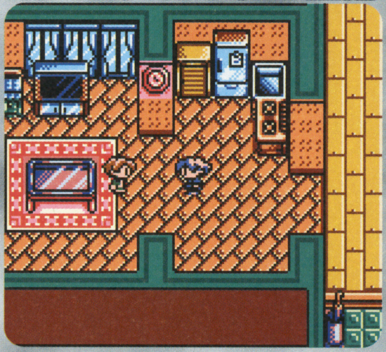
甲斐刹那

『黒の書』
甲斐刹那の場合

ある日、いきなり現れたデビルに弟のナガヒサを誘拐されてしまった刹那は、偶然手にしたデビライザーでパートナーとなるクールを召喚してデビルを倒す。しかし、すでに魔界に連れ去られてしまったナガヒサを助けるには、魔界中を冒険する必要があることを謎の少年タカジョー・ゼットから聞き、魔界へ連れて行ってもらうことに。

⬆刹那に届く謎のメッセージ。この人物は何者だ？

現実世界の平和な生活



⬆自宅のリビングで、弟のナガヒサと向かい合う刹那。平和なひとときですな。

⬆刹那の部屋。パソコンとかベッドとかいろいろ揃ってます。

連れ去られるナガヒサ

➡いきなり現れたデビルに誘拐されてしまうナガヒサ。

魔界へ！

➡タカジョー・ゼットとともに魔界へ。

⬅弟想いの刹那。仲がいい兄弟だったんだろうね。

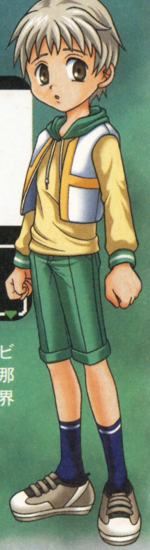
誘拐された弟のナガヒサを捜し出すために魔界へ乗り込む

新キャラクター紹介

今回は謎の少年タカジョー・ゼットと刹那の弟ナガヒサを紹介。タカジョー・ゼットによって異なる目的で魔界に連れてこられた刹那と未来。謎の少年の目的は何か？ 刹那と未来の運命は？ そしてナガヒサはどこにいるのか？ すべての謎は魔界の冒険をクリアーすることでわかるのだ。

タカジョー・ゼット

刹那と未来を魔界に導いた謎の少年。姿・形は人間だがその正体は……？ 物語のカギを握る重要なキャラクターなのだ。



甲斐刹那の弟。刹那宛てにデビライザーが届いたある日、刹那とともにデビルに襲われ、魔界へ連れて行かれてしまうのだ。

ナガヒサ

デビルチルドレンとは？

主人公・甲斐刹那と要未来はデビルチルドレンである。デビルチルドレンとはデビルと人間のあいだに生まれた子供（ハーフデビル）のこと。いざというときに額に五芒星が表れて秘密の力が発揮されることがある。その力は一瞬にして世界を滅ぼすほどのもので、それゆえにデビルチルドレンは伝説の存在と言われているのだ。また、デビライザーやヴィネコンを駆使して敵デビルと戦闘したり交渉したりできるのもデビルチルドレンならではの能力。通常の人間ではこれらのアイテムを扱うことすらできないのだ。

デビルと人間のあいだに生まれた子供

⬆➡ふたりのデビルチルドレン、甲斐刹那と要未来はどのような宿命を背負っているのだろうか？ すべての謎を解くカギは魔界にあるのだ。

今月のデビル紹介

シュラ

種族：カミ
属性：日

➡ずいぶんといい剣をお持ちですな。業物？

ピクシー

種族：ヨウマ
属性：木

⬆見た目はかわいらしいけど、どうだろうね？

ネクベド

種族：カミ
属性：日

➡頭だけ白骨化しちゃったお気の毒なデビル。

サンドラゴン

種族：リュウ
属性：火

⬆エリマキトカゲの親戚説超有力説。

物語の舞台は現実世界から

☆現実世界☆

時は2000年7月、世界規模の異常気象で世界中の空が謎の黒雲に覆われてしまい、太陽の光がいっさい地上に届かなくなってしまったのだ。その影響で気温が急激に下がり始め、東京もマイナス10度を超えようとしている。この物語の現実世界は、かなり過酷な状況を迎えているようだ。

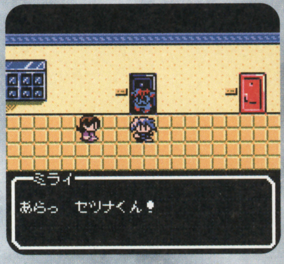
⬅さすがにふだん暮らしている世界だけあって、知り合いとバッタリ出会うこともあるみたいだね。

現代的なビルが立ち並んでます

⬇学校での平穏な日常。退屈だろうがなんだろうが、やっぱり平和がいちばんですよ。うんうん。

刹那と未来は同じ学校に通っている!!

主人公のふたりは、国立原宿小学校の5年1組に在籍している。ふつうの学校に通っているどこにでもいるような子供なのだ。しかし、前のページで紹介した事件をきっかけに魔界を冒険することになってしまうのだ。



⬆『黒の書』でのワンシーン。刹那と未来が学校の廊下でバッタリ。

魔界でも出会ったりするのだろうか？

日本の原宿神宮前から物語が始まるのだ!!

☆魔界☆

現実世界と対になっているもうひとつの世界。ふたつの世界はどちらも地球上に存在しているが、魔界には通常の人間が生身で出入りすることはできない。死んで霊魂になったときの通り道、いわゆる死後の世界のような存在なのだ。魔界の大地は混沌の闇の海に浮かんでおり、セントラルランドを中心に5つの大陸で構成されている。今回は魔界の入り口となるアイスランドについて詳しく紹介していこう。

◀セントラルランド

⬅セントラルランドについての詳細は不明。続報を待とう。

➡いかにも寒そうなカンジ。詳細は右ページを見てちょーだい。

アイスランド▶

魔界の住人たちはみんなデビルなのだ

今回紹介しているアイスランドには、寒さを好むフロスト族が暮らしているけど、きっとほかの大陸には違う種族もいるんだろうね。

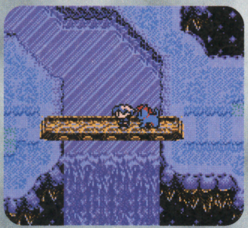
➡アイスランドでダイアナというデビルの女の子と知り合いになる。

魔界へと移り変わっていくのだ

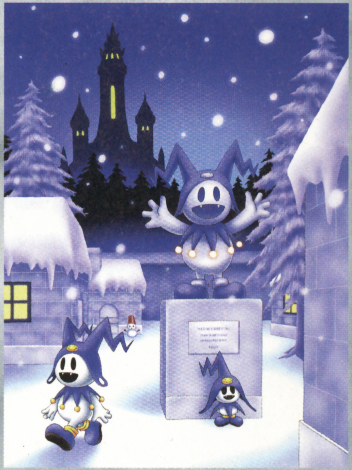
アイスランド▶ 水のエレメントによって構成されている極寒の大陸

アイスランドには、魔界の入り口である門を中心に栄えた観光地ゲートシティとフロスト族の村フロストタウンがある。ゲートタウンは治安が悪く、多くの盗賊団が陰で暗躍しているのだ。そのゲートシティから凍結したいくつかの川を渡るとフロストタウンに着く。ここにはジャックフロストやイチゴフロストなど、いろいろなフロスト族が住んでいるのだ。フロスト族については、次号で詳しく紹介するぞっ！

←フィールド画面でーす。あの建物はなんだろう？



➡あまりの寒さで川も凍っちゃってるみたいだね。



フロストタウン

⬆村の入り口ですな。

⬆目の前にある建物は、デビルを管理する施設、ヴィネセンターなのだ。

デビルと知り合いに

➡このデビルはダストって名前なの。

ダンジョン

ダンジョンの入り口？

⬅上に洞窟らしきものが見えるけど……。

➡氷の上では自由に方向が変えられない。

ツルツル滑ります

⬅ここはお城のダンジョンなのだ。このデビルはずいぶん親切ですねー。

ゲートタウン

⬅情報を集めるのだ！

民家です

⬆民家ですな。ツボがたくさん置いてありますな。ツボ長者ですな。

いろいろ買えるぞ

➡アイテムを補充しなくっちゃね。

『黒の書』と『赤の書』では人々の会話が変わる!!

右の2点の画面写真を見てほしい。『黒の書』と『赤の書』でそれぞれ同じ相手に話しかけてるんだけど、ぜんぜん違う会話になってるよね。刹那と未来はそれぞれ異なる目的で魔界を冒険してるんだから、イベントも会話も違うってわけ。

⬇『黒の書』ではダイアナの居場所を教えてくれるけど……。

⬆『赤の書』では盗賊団についての会話になっているのだ。

フンババ

種族：オニ
属性：木

⬆ご立派なツノですなあ。あっぱれ！

ニケー

種族：テンシ
属性：日

⬅髪がリボンになってるなんて合理的だね。

マカラ

種族：リュウ
属性：金

➡鹿なのか魚なのかハッキリしてください。

ヴェータラ

種族：レイ
属性：土

⬆なんか目がネコっぽいんですけど。

新作スクープ

アクション（冒険）
ゲームボーイ（カラー対応） カプコン
2000年8月発売予定 3980円（税別）

©CAPCOM CO.,LTD.

ロックマンX サイバーミッション

デモ画面や新ステージの紹介など、今月も『ロックマン』シリーズのファンなら絶対に見逃せない情報が盛りだくさんだぞ。

オープニングやステージ間に挿入されるデモ画面を大公開っ!!

個性的なキャラクターたちが織り成すドラマにも要注目の『ロックマンX サイバーミッション』。要所要所に盛り込まれている美麗なデモ画面がゲームをよりいっそう盛り上げてくれるのだっ！

礼儀正しいミディ

⬆ミディが助けてくれるのだ。

平和のために力を合わせる

⬅エックスと手を組むミディ。友好的で微笑ましいですな。

⬇コンピューターに関しては超天才的なミディ。

とまどうエックス

⬆過去のデータの世界に迷い込んでしまったエックス。途方に暮れていると……。

STORY

気がつくと、エックスは見覚えのある場所に立っていた。しかし、いったいなぜ自分がこんなところにいるのかまったく思い出すことはできない。「いったい何が起こったんだ？」 群がる敵を倒しながら進んでいったその先にいたのは、以前戦って決着をつけたVAVAだった。なぜやつがこんなところに？ 問いかける間もなく戦いは始まり、エックスは勝利する。聞き覚えのある声に目を覚ますと、そこはハンターベースだった。ケイン博士と見覚えのない少年が立っている。エックスが迷い込んだ場所は、過去のデータの世界だった。イレギュラーハンターベースのマザーコンピューターがハッキングされ、世界が混乱に陥っていたのだ。少年の名は、ミディ。マザーコンピューターの暴走によってエックスが過去のデータに飲み込まれそうになっていたところを助けたのだと言う。再び平和を取り戻すには、狂ったデータを直すしかない！ 悪事を阻止するために、エックスの新たな戦いが始まる。

ケイン博士の基地

⬆エックスとミディのふたりは、ケイン博士とともに世界の平和のために力を合わせることに。

余裕たっぷりのザイン

➡大きな剣がトレードマークのザイン。強敵っぽいね。

過去のデータをハッキング

⬅こいつがマザーコンピューターを暴走させた張本人のテクノ。総元締めですな。

➡やっぱり細工を突破したのはミディなのかな？ さすが。

細工を突破されてあせるテク!!

執念深いギーメル

⬅ギーメルはエックスにやられたことを恨んでるみたいだ。執念深いね。

➡いかにも敵役ってカンジのセリフですな。エックスの好敵手なんだろうね。

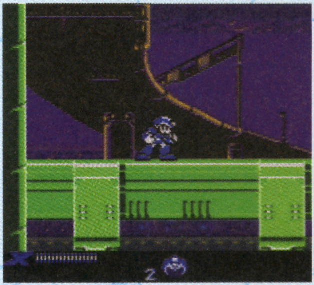
エックスをどう邪魔しようかたくらんでいるギーメル

エックスの戦いの舞台をドーンと大紹介っ！

さて、こっちのページでは、新たに公開されたオープニングステージをはじめとする5つのステージをドカーンと紹介してしまうのだ。いろいろなステージが用意されているので、長く楽しめることまちがいなしってカンジだね。

オープニングステージ

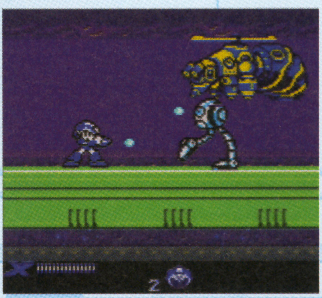
ゲームを始めると、まずはこのオープニングステージをプレイすることになるのだ。ここをクリアーすることによって、下の4つのステージが選べるようになるぞ。



➡強そうな敵が2体同時に出てきたぞ！このピンチを切り抜けられるかな？

エックス出動っ!!

⬅平和を取り戻すために、新たなる戦いの舞台へ向かうエックス。かっこいい。



行く手を阻む巨大な敵

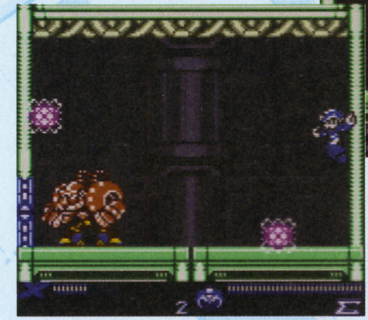
発電所ステージ

発電所っていうと電気を作るところだよね。ということは、触るとビリビリきちゃう床とか放電しまくる敵とかが出てくるのかな？　ここにいれば電気代に困ることはなさそうですな。

⬅特殊武器のローリングシールドで攻撃！　強力なのだ！

強敵には特殊武器で対抗！

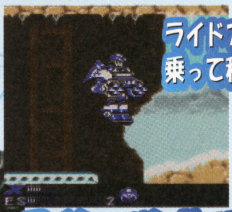
⬆中ボスのサンダースライマーと対決！　泡(？)に包まれてます。



⬅発電所ステージのボス、スパークマンドリラー。うまく背後を取ってチャンスをつかむのだ！

雪原ステージ

雪原っていうと雪が積もってるところだよね。ということは、雪で滑ったり敵に凍らされたりするのかな？　夏場は涼しそうですな。



ライドアーマーに乗って移動!!

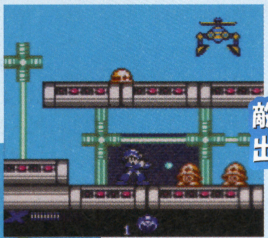
⬅敵のマシンを乗っ取ることも。

⬆特殊武器のエレクトリックスパークで、フラミングルに先制攻撃だっ！

アイシーペンギーゴと対決!!

空港ステージ

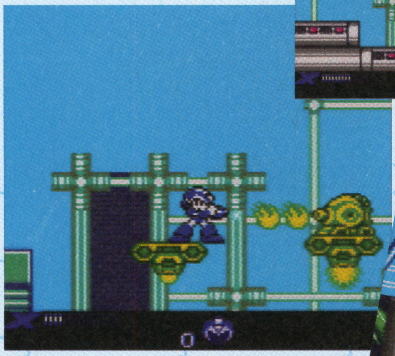
空港っていうと飛行機が離発着するところだよね。ということは、飛行機が離陸したり着陸したりするのかな？　そのまんまですな。



⬅メットールC-15が3体登場。スカイクローも出てきたぞ。

敵がウジャウジャ出てきます

⬇ボスはストームイーグリート。ラッシングバーナー発射！



⬆フレイマーを倒せば足場にすることができるのだ。どんどん倒しながら進んでいこう。

火山ステージ

火山っていうとあの噴火したりする山のことだよね。ということは、火山弾が飛んできたりマグマが流れてきたり地震が起こったりするのかな？　恐いでげすな。

火山を上るのだ!!

➡ジャンプを駆使して火山を上っていこう。途中でビートロンが襲いかかってくるぞ。

⬅この足場は崩れてしまうので、マグマに落ちないように注意。

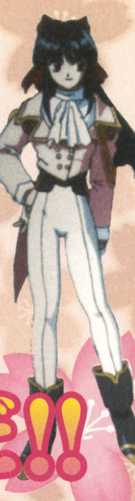
アドベンチャー（ドラマ・育成）
ゲームボーイ（カラー専用）　メディアファクトリー
2000年7月28日発売予定　4800円（税別）

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996.2000 ©RED 1996.2000
©MEDIA FACTORY 2000　※画面は開発中のものです。

サクラ大戦GB 檄・花組入隊！

Sakura Wars

みなさんお待たせ！ ついに『サクラ大戦GB檄・花組入隊！』が発売されますぞ！



『サクラ対戦GB』がついに発売だ!!

300を超えるイベントと数種類のエンディングが用意されているアドベンチャーゲーム、『サクラ大戦GB』。このゲームはプレイヤー自身が帝国華撃団・花組に1ヵ月間入隊し、個性豊かな登場人物と交流を深めていくというもの。もちろんプレイヤーの目標は帝国華撃団の卒業試験に合格することだ。また、登場キャラクターたちとのイベントによって、任意のキャラクターの印象をよくしていくのもこのゲームの楽しみのひとつ。そこで今回は、いろんなイベントをピックアップしたぞ。

⬅イベントを通して、さくらたちと仲よくなっていくぞ。

⬅もちろん訓練で能力を上げていくことも重要なのだ！

慎重に行動していこう！

帝劇内では、それぞれのメンバーが独自の考えで生活をしている。もちろんイベント時にもそれが反映されているぞ。たとえば、さくらとすみれがケンカをしたあとに観客席へ行くと、すみれが愚痴をこぼすイベントが発生。しかし、観客席へ行かずに楽屋裏へ行くと、落ち込んでいるさくらの話を聞くことになる。どちらへ行くかによってキャラクターたちの主人公へ対する好意度が大きく変わるぞ。

アクシデント？

⬆すみれとさくらのケンカが発生。どちらに会って話を聞こうかなあ……。

すみれと会う？

2階の客席にはすみれがいる。ここではすみれの愚痴を聞くことになるが、もしかしたらとばっちりを受けてしまうかも。最後まで話につき合えば印象度がアップ？

⬆すみれの愚痴を聞く。最後までつき合う？　それとも途中で逃げる？

さくらと会う？

楽屋では落ち込んでいるさくらがいる。ここでさくらの味方をするかすみれの味方をするかで、大きくプレイヤーへの印象が変化する。LIPSの選択肢を選ぶのは慎重に。

⬆さくらの話を聞く。ここでもLIPSが登場。どの選択肢を選ぼうかなあ。

雑用やお手伝いで親密度アップ

帝劇内をうろついていると、雑用を頼まれるときがある。雑用はファンレターを隊員に届けるという簡単な仕事から、壊れた水道管の修理、紛失物の探索など多種多様。もちろんこれらの雑用をうまくこなせば、隊員たちの評価はアップ。評価を上げていくと、特別な仕事を頼まれることもあるらしいぞ！

ファンレターの配達

事務所でかすみから依頼される。帝劇に届けられたファンレターやプレゼントをメンバーに届けよう。届けるのを忘れるとたいへんなことに……。

⬅その日のうちに届けなければならないぞ！

壊れた水道管

シャワー室でマリアに依頼される。古くなったパッキンを交換する仕事だ。LIPSによる選択イベントなので、もたもたしていると失敗しちゃうぞ。

⬅選択肢を間違えないように選んでいこう。

アイリスの捜しもの

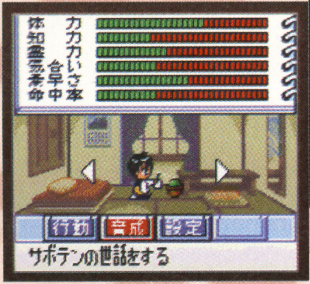
アイリスの大親友であるジャンポール（ぬいぐるみ）を捜し出すイベント。どこかに置き忘れてしまったらしいのだが、果たしてどこにあるのだろう？　とにかくいろんな場所を捜せ！

⬅いなくなったんじゃなくて置き忘れでしょ？

⬅アイリスがよく行きそうな場所はどこかな？

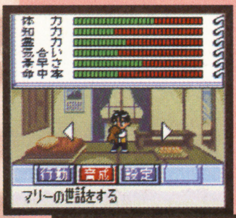
自由時間の秘密

特定のイベントで隊員たちにあるものをもらうと、自由時間に“育成”が行える。育成では、ハーブを育てたり、試し割りようの板を割ったりできるぞ。1度や2度の育成では、ハーブが育ったり、板を割ることはできないので、長い時間をかけて根気よく育成を行おう。もちろん完成のあかつきには、隊員たちからごほうびがもらえるぞ。



⬆⬅自由時間のコマンドに、“育成”というコマンドが現れる。育成できるものは、イベントでもらったアイテムによって変わるぞ。

マリーの世話



⬆ぬいぐるみのマリーの世話。でも、ぬいぐるみの世話ってどうやるの？

➡アイリスみたいにぬいぐるみに話しかけてみる？

ハーブ育て

⬆➡すみれからもらえるハーブの世話。何日育成すれば育つのかなあ……。

読書

⬆本はマリアからもらえる。分厚い本だけど、全ページを読み切れるかな？

試割板

⬅カンナが愛用する試し割り用の板を自分で割ることに。気合で割るべし！

イベントはまだまだあるぞ!!

帝劇で過ごす1ヵ月のあいだは、さまざまなイベントが発生する。その数なんと300種類以上！ 1回や2回のクリアーではすべてのイベントを見ることはできない。根気よく何度もプレイして、すべてのイベントを制覇しよう。

⬆紅茶の入れかたを教えてもらえる。あとで作りかたを聞かれるぞ。

⬆カンナが自分の必殺技を伝授してくれる。習得できるかな？

ミニゲームもありますぞ

自分を鍛える訓練には、午前の定期訓練と午後の自由訓練がある。このふたつの訓練のほかに、時折行われるのが“特殊訓練”というイベントだ！ 特殊訓練はミニゲームになっていて、メンバーごとに異なるゲームが用意されている。つまり、全部で6つのミニゲームを楽しむことができるというわけ。しかし、あくまでも訓練なので、得点が低いとパラメーターが上がらないので注意しよう。現在、特殊訓練のイベントが発生する条件は不明。条件がわかりしだい本誌で紹介するぞ。また、ここではいくつかのミニゲームをちょっとだけ紹介しちゃおう。

真昼の剣豪

⬆さくらが投げる木片をタイミングよくはじき返していこう。

光武ランニング

⬆光武に乗ってすみれと競争するレースゲーム。3周勝負だぞ！

踊るカラテカ

⬆画面右から流れてくる印に合わせてタイミングよくボタンを押せ。

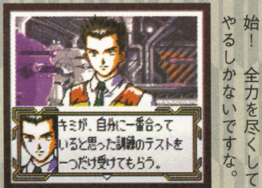
愛と青春の早撃ち

⬆3×3のマスに現れるターゲットをマリアよりさきに撃ち抜け！

卒業試験……その結果は!?

1ヵ月の体験入隊が終わると卒業試験が行われる。試験では、これまで学んできたことがすべて試されるぞ。試験を終えると、後日試験の結果が送られてきてエンディングとなる。果たして結果は合格か落第か？

⬅テスト内容は自分で決められるようだが、くわしい内容は不明。



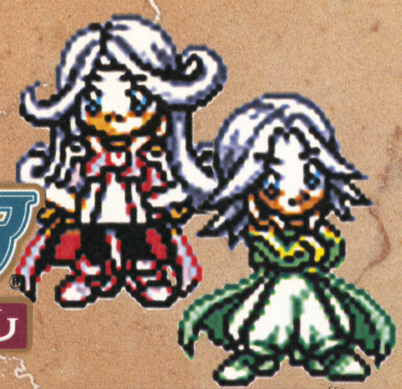
⬅いよいよ卒業試験開始！ 全力を尽くしてやるしかないですな。

➡やっと試験が終わった。あとは結果を待つのみ。緊張するぜ～！

RPG（冒険）
ゲームボーイ（カラー対応）　ナムコ
2000年11月発売予定　価格未定

©藤島康介　© NAMCO LTD.

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン



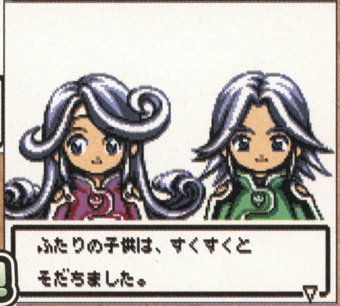
グラフィック、ストーリー展開などが多くのファンを魅了した『テイルズ』シリーズ最新作が、今度はなんとゲームボーイで登場するぞ！

あの名作RPGの続編がゲームボーイで登場！

スーパーファミコンとプレイステーションで発売された名作RPG『テイルズ オブ ファンタジア』の続編がゲームボーイで登場。その名も『テイルズ オブ ファンタジア　なりきりダンジョン』。プレイヤーは双子の男の子と女の子の親代わりとなって、入るたびに地形が変化するダンジョン内を冒険しながら、彼らを1人前の“なりきりし”に育てることが目的となるぞ。『テイルズ』がいつでもどこでも遊べるなんてうれしいね！

前作から100年後のアセリア歴4408年が舞台!!

➡元気な泣き声をあげるディオと、すやすや眠るメイ。

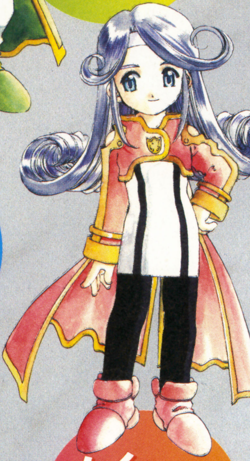


⬇争いもなにもない平和な世界で、13歳になったふたりの冒険が始まる。

今回の主人公は13歳の男の子と女の子

前作の主人公・クエスたちがいた時代から100年後が舞台。山に落ちた星を見に行ったキミは、そこでまばゆい光の中にいた双子の赤ちゃんを見つけ、育てることにするが……。

ディオ
星の光の中にいた赤ちゃんもすくすくと育ち13歳になったぞ。



メイ
元気がよさそうなディオに比べて、メイはおっとりしてそう。

クレール
ディオが拾ってきた不思議な小動物。ディオとメイのペット。

マーテルの像がある部屋で不思議な絵を発見!!

⬆精霊マーテルはいまの時代でもマナの守り神のようだ。

⬅クルールがディオとメイに寄ってきたぞ！クルールもいっしょに冒険するのかな？

➡太陽や星、月などを描いた絵が飾られているぞ。この絵にはなにか謎がありそうだね。マーテルと何か関係があるのかな？

この絵にはいったいどんな謎が隠されているのだろうか？

ゲームボーイ版『テイルズ』のシステムを大紹介!!

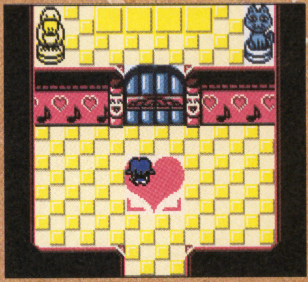
ゲームボーイ版『テイルズ』の基本となるゲームシステムを紹介するぞ。今作から新しく登場するものや、『テイルズ』シリーズならではのものもあり、ゲームボーイで快適に『テイルズ』を楽しめるようになっているのだ。また、『テイルズ』を一度もプレイしたことがない、という人のために過去の作品も紹介。両作品とも絶賛されただけにゲームボーイ版は期待大だ！

⬆マップ上に表示された目的地を選択するだけでそこに行くことができるのだ。

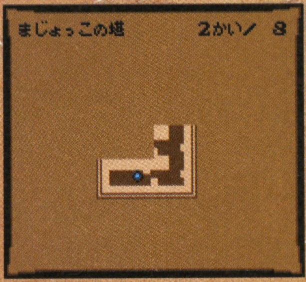
⬇町にいるいろんな人に話し掛けよう。思わぬ情報が聞けるかもしれないぞ。

入るたびにダンジョンが変化

主人公たちが冒険するのは、入るたびにマップが変わる塔や洞窟だ。各ダンジョンは自動生成ダンジョンになっていて、同じ洞窟でも行くたびにフロアのマップが変化するのだ。なお、いままで歩いたところだけはマップに表示されるので迷うことはないぞ。


⬆『まじょっこの塔』の内部。魔女って地味なイメージだけどすごい派手だね。

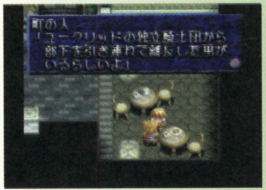
⬇ダンジョンの種類と登場するモンスターの数は、200以上も用意されているのだ。



ゲームボーイ版『テイルズ』をもっとよく知るために…過去の作品を紹介

テイルズ オブ ファンタジア

スーパーファミコン版で初登場した、リアルタイム戦闘システム、リニアモーションバトルシステム。簡単操作ながら、まるでアクションゲームのようなスピード感と緊張感が魅力だ。プレイステーション版も発売されており、さらに強化された戦闘システムがプレイできるぞ。


⬆現在、過去、未来の3つの時代を行き来しながら、世界を救うのだ。

⬆戦闘中もプレイヤーの操作に合わせて、呪文や必殺技の掛け声が出るぞ。

テイルズ オブ デスティニー

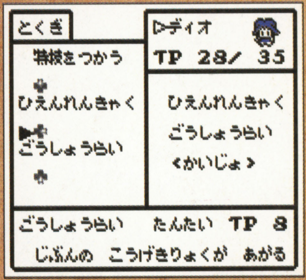
スーパーファミコン版の『テイルズ オブ ファンタジア』で好評の戦闘システムを改良した、エンハンストリニアモーションバトルシステムを採用。より自由に主人公を操ることができるようになった。さらに、派手なカメラワークを導入し、画面が拡大縮小する演出が加わったぞ。

⬆戦闘シーンの背景をリアルに再現した、グローバルスフィアマップも魅力。

⬆キャラクターの声を有名声優が担当しているのも、魅力のひとつだ。

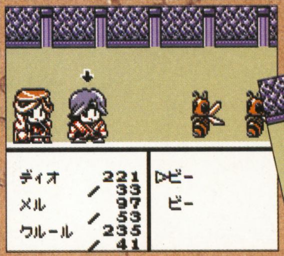
『テイルズ』シリーズでおなじみのリニアモーションバトルも健在!!

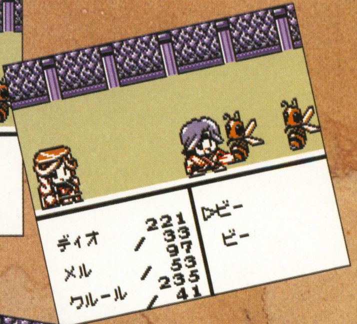
『テイルズ』シリーズでおなじみのリニアモーションバトルシステムテイストを取り入れた戦闘システムを採用！ シリーズで好評だったスピーディーで快適なバトルをゲームボーイでも楽しめるぞ。プレイヤーはリーダーと呼ばれるキャラクターをひとりだけ選択し、リーダーだけを操作することになる。また、コマンドの選択をせずに、✚ボタンとAボタンに覚えた技を指定させておく、ダイレクト入力も可能だ。



⬆戦闘がラクになるダイレクト入力。

➡矢印がついているのがリーダーだ。うまく操作しよう。





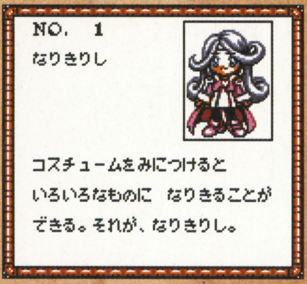
➡敵を倒すとお金、経験値のほかにアイテムがもらえることもあるぞ。

つぎのページでは新システムの“なりきりし”を紹介

新システム"なりきりし"について

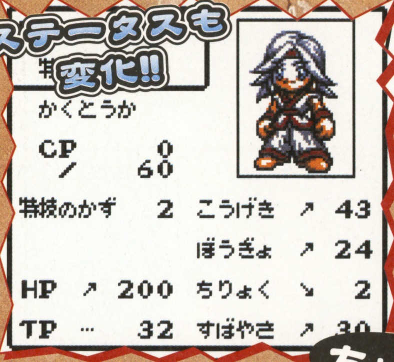
"なりきりし"であるディオとメイは、さまざまなコスチュームを身につけることで、その職業特有の能力を使えるようになる特殊な力を持っているのだ。剣士タイプのコスチュームを身につければ、剣攻撃が得意な前衛タイプのキャラクターになり、ヒーラーになれば回復魔法が使えるようになるぞ。コスチュームの種類は全部で100着以上！ 宝箱の中やお店で購入したり、オーダーメイドを利用するという3つの方法で、手に入れることができる。できるだけたくさんのコスチュームを着こなして、冒険に役立てるのだ！

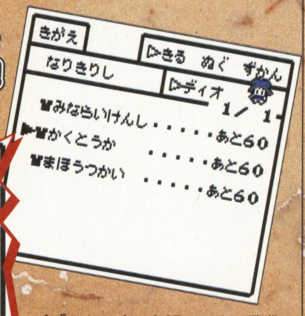
⬇いろいろなコスチュームを身につけてその職業になりきる"なりきりし"。



⬆ふたりのコスチュームは基本的に同じだが、なかには違うものも存在する。

⬅コスチュームは宝箱の中に入っていることもあるので、宝箱をくまなくチェックしよう。





⬆「あと60」の表記は、その職業をマスターするのに必要なコスチュームポイント数を表す。

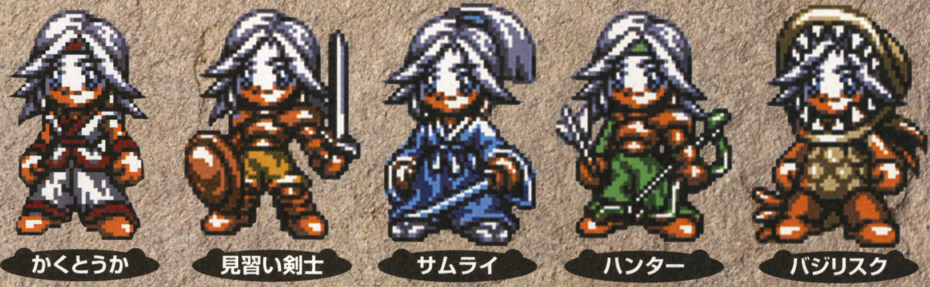
⬅"格闘家"のコスチュームを着てみたぞ。着替えるごとに各パラメーターも変化するのだ。

冒険に役立つコスチュームを ちょろっと 公開!!

ディオのコスチューム

かっこいいサムライからちょっとおかしなバジリスクまでさまざまなコスチュームが用意されている。

コスチュームに着替えると…



かくとうか ⬆自らの体を武器として闘う熱血ファイター。す速い動きで敵を撹乱させて攻撃だ！

見習い剣士 ⬆初心者の剣士。見習いなのであまり強くないが、基本をしっかりと覚えておこう。

サムライ ⬆風変わりな剣士。"ジャポンソード"という切れ味が鋭い剣を使用している。

ハンター ⬆弓使いの基本的な職業。まずは、真っすぐ遠くに矢を飛ばせるようにしよう。

バジリスク ⬆モンスター系のコスチューム。不思議な力で敵を石に変身させることができる。

メルのコスチューム

ピンク色がとても女の子らしいメルのコスチューム。キミはどのコスチュームが気に入ったかな？

コスチュームに着替えると…

剣士 ⬆一人前の剣士。見習い剣士よりも剣の扱いかたが上手い。さらなる修練を積め。

ヒーラー ⬆法術系の基本職。回復系の魔法を唱えて、仲間や自分の傷を癒すことができる。

バグベア ⬅モンスター系のコスチューム。愛嬌のある姿に隠れファンも多いようだ。

料理人 ⬅おいしい料理を作ること、料理を食べている人の笑顔を見るのが彼女の幸せ。

コスチュームはほかにもたくさん用意されているぞ！

RPG(冒険・SF)
ゲームボーイ(カラー対応) エニックス
2000年秋発売予定 価格未定

©tri-Ace Inc./日野慎之助/ENIX 2000

新情報を大公開!!

STAR OCEAN® BLUE SPHERE

スターオーシャン ブルースフィア

スーパーファミコンとプレイステーションで発売された大人気RPG、『スターオーシャン』シリーズの最新作がゲームボーイカラー対応で登場。 ファンは必見ですぞ!

登場キャラクター紹介

アシュトン

⬆双頭の竜に取り憑かれた不幸な剣士。この世の不幸を一身に背負って、やることなすことツキがない。

プリシス

⬆天然ボケの天才発明少女。自作の変形ロボである無人くん1号と2号をお供にして旅をする。

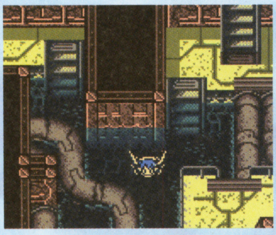
大人気RPGの続編が今秋ついに登場!!

プレイすればプレイするほどに極まる奥深いシステムが魅力の『スターオーシャン』シリーズ。今月は前回に引き続き、フィールド特技やプライベートアクション、戦闘方法についてなど、このゲームのさまざまなシステムについて紹介していきますぞ!

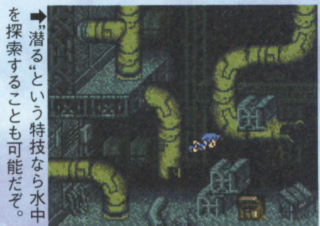
⬅クロードのフェイズガンが火を吹く。敵を倒せるかな?

新要素!! フィールド特技

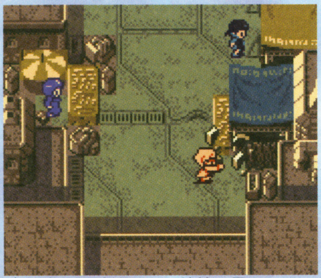
今作ではフィールド上(ダンジョンも含む)でもさまざまな特技が使えるようになったのだ。湖や川を泳いだり、ジャンプをして溝を越えたり、障害物を破壊したりといろいろなフィールド特技が用意されているぞ。どのような条件でフィールド特技を会得できるのかはまだ不明。くわしいことがわかりしだい本誌で紹介していくぞ。



⬅"泳ぐ"というフィールド特技があれば水路も平気。



➡"潜る"という特技なら水中を探索することも可能だぞ。



⬆障害物を破壊できる特技。果たしてこのさきには何があるのだろうか!?

フィールド特技を使って数々の謎を解くべし!

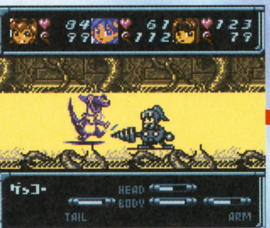
プライベートアクションも健在!!

前作でのプライベートアクション(以下PA)とは、パーティ内のキャラクターと会話をすることで発生するイベントだった。しかし今作でのPAは、パーティーを組んでいるメンバー以外(宇宙船で待機しているキャラクター)との会話で発生する。宇宙船で待機しているキャラクターは、ある一定の条件を満たすことで街やフィールド上に現れるぞ。

⬆プレーヤーキャラクター以外のPAもあるらしいぞ!?

戦闘システム大公開!!

戦闘は3人パーティーと接触したモンスター1体で行われる。戦闘中はひとりのキャラクターを操作して戦う(ほかのキャラクターは自動)が、セレクトボタンを押すことでほかの仲間と交代が可能。また、モンスターは数種の部位(尻尾や頭など)ごとにHPが設定されているぞ。要するに数体のモンスターを相手にしているわけだ。



➡モンスターと戦うプリシス。ちょっとピンチ?

⬅そんなときはセレクトボタンを押して交代だ!

生活・育成　シミュレーションRPG
ゲームボーイ（カラー専用）　ビクターインタラクティブソフトウエア
2000年9月29日発売予定　価格4200円（税別）

© 2000 Victor Interactive Software Inc.

心がほのぼのと温かくなる 牧場シリーズの最新作が登場！

ぼくじょうものがたり ジービースリー

牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

のんびりと牧場生活を楽しめた『牧場物語』が、ゲームボーイカラー専用になってグーンとパワーアップ。今度のキーワードは"ドキドキ生活RPG"だ。

男の子と女の子、ふたりの主人公でゲームが楽しめるよ

自分の手で荒れ地を開拓。畑を耕し種をまき作物を育て、その作物を資金源に家畜を飼育していく牧歌的シミュレーションゲームが、『牧場物語』シリーズ。今年の秋に発売されるゲームボーイ版第3弾では大きなパワーアップを遂げ、男の子と女の子のそれぞれを主人公にしてゲームが遊べるようになっているのだ。どちらを選ぶかでストーリーの展開だけでなく、ゲーム中に起きるイベントや使えるアイテム、得意なことなど、まったく違ったゲームかのように楽しむことができるのだ。

ピートが主人公の場合

前作の舞台となった花の芽村の牧場を復興させ、物足りなさを感じていたある日。離島に住む父の友人が亡くなったという知らせを受ける。愛娘ひとりで頑張る牧場を手伝うため、旅立つのだった。

離島の牧場を手伝いにいくよ！

⬆ここが牧場のある離島のようす。自然があふれているのだ。

⬅父親を亡くした彼女を手伝って、牧場を盛り立てていこう。

サラが主人公の場合

都会の学校を卒業間近にしたある日、離島でひとり牧場の面倒を見ていた父親が亡くなったという知らせが届く。思い出がつまった牧場を再建するため、女の子は単身、島へと向かう決意をするが。

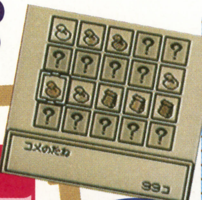
お父さんの牧場を立て直すのだ！

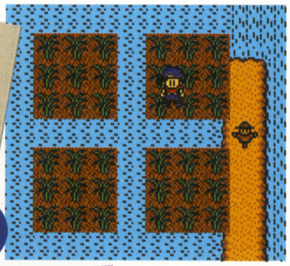
⬆親戚たちを前にして、女の子は牧場を継ぐことを宣言した。

⬅女の子でプレイしたあとは、男の子でもチャレンジしよう。

ゲームの基本は畑を耕して家畜を世話して

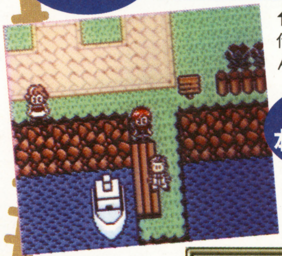
新要素が加わっても、基本はいつもの『牧場物語』。毎日せっせと土地を耕し家畜を世話することは同じ。男の子と女の子とで協力しながら、収穫物を増やし収入を上げ、牧場の規模を大きくしていこう。





米を作ってみよう！

⬆スコップで浅瀬を作り水を引こう。田んぼで米作りに挑戦。



連絡船で本土に渡れるぞ

⬅本土には水族館やシアターなどの娯楽施設があるのだ。

ペットの数は8種類

➡犬、猫、豚、鷹の中からペットが選べる。それぞれ特徴的だよ。

⬅結婚式のイベントも発生。もしかして、主人公たちも……？

ウレシハズカシの結婚式だ

RPG（放課後）
ゲームボーイ（カラー対応）　マイクロキャビン
2000年8月4日発売　価格3980円（税別）

© 2000 MICROCABIN CORP.

ソウルゲッター

～放課後冒険RPG～

超親切カンタンRPGで、学校帰りに冒険だ！

RPGをとことんまで親切に作るとこうなる、という見本のようなゲーム。さまざまなサポートシステムやバラエティ豊かな戦闘シーンは、サービスのテンコ盛り。いままでのRPGがめんどうで避けていた人や、難しくてできなかった人たちに、とくにオススメのゲームといえる。放課後という設定も新鮮で楽しめるぞ。

カンタン

とにかく初心者に優しい。そしてとても便利なのである。

サポート表示

2、3日ぶりにプレイを再開したとき、何すんだっけ？　とか、どこ行くんだっけ？　って悩んだことあるでしょ。そんなウッカリさんのために、このゲームには独自のサポート表示がついている。何のコマンドも入れずにボーっとしていると主人公が独り言を言ったり、フィールド上の目的地に矢印が出ていたりするのがそれ。便利な世の中ですな。

↑何もないところでAボタンを押すと、つぎの目的が表示されるぞ。

↑画面の上のほうに見える矢印がサポート！　これなら迷うこともないね。

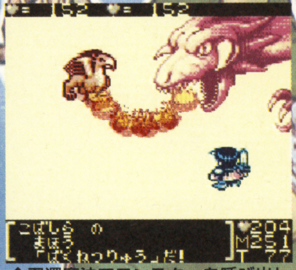
キレイ

カラーゲームボーイならではの美しいグラフィックが映える。

バトルで燃え燃え

バトルシーンもゲームボーイ初のクォータービューを採用している。それにより、ゲームボーイの小さな画面でも臨場感あふれるバトルシーンが楽しめる。また、さまざまな魔法によるハデなグラフィックも一見の価値あり。そのほかにも"暴走アタック"という独自のシステムの採用によりトリッキーなバトルが展開されるぞ。燃え燃えだっ！

↑ゲームボーイ初のクォータービュー。斜め上から見おろす視点のこと。



↑召還魔法でモンスターを呼び出してみた。熱いってば、もう。

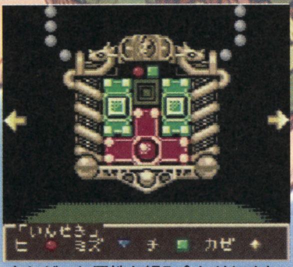
豊富

4つの属性を組み合わせて、バリエーション豊かな魔法が使える。

魔法は100種類

ソウルという特殊な宝石をペンダントに装着することで、100種類もの魔法を使用できるようになる。火・水・風・地のいずれかの属性を持つソウルは、その組み合わせかたにより、能力を発揮し、さまざまな魔法を生みだしてゆくのだ。ソウルは、バトルや宝箱、イベントなどで入手可能だが、お店で買うことはできない。

↑だいちのソウルは、地の特性。ソウル図鑑をみれば入手ポイントが分かる。



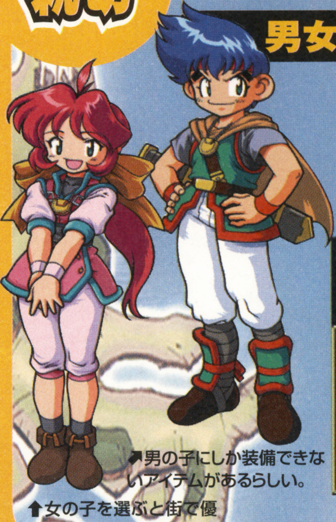
↑ちがった属性を組み合わせにより、複数の敵に効果を発揮することも可能。

親切

主人公の性別を選択可能。好みにあわせてプレイできるぞ。

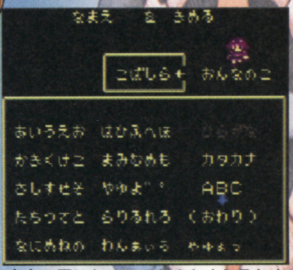
男女雇用均等法

主人公の性別を選ぶことによって、大筋のストーリーに変化はないが、ディテールが細かく変わってくるぞ。街での会話や装備できるアイテムなど違いを楽しむのもアリなのだ。



↗男の子にしか装備できないアイテムがあるらしい。

↑女の子を選ぶと街で優しくしてもらえるかも。



↑女の子になってチヤホヤされるもよし、堂々とした男の子もよし。悩みます。

シューティング（コミカル）
ゲームボーイ（カラー専用）　マイクロキャビン
2000年8月3日発売予定　3480円（税別）

©2000 MICROCABIN CORP ©1991 QUEST

MAGICAL CHASE GB マジカルチェイス
～見習い魔法使い 賢者の谷へ～

あの『マジカルチェイス』がゲームボーイカラーに登場っ!!

'91年にPCエンジンで発売され、現在プレミアがついているほどの超名作シューティングの移植作。見習い魔法使いリプルと星の精をうまく操作して悪魔たちを退治しよう。悪魔を倒すと出現するクリスタルを集め、お店でアイテムを買うことでパワーアップできるぞ。各ステージの最後にいる大悪魔を倒せばステージクリアーなのだ。今月は全6ステージを一気に紹介。

⬆敵を倒すとクリスタルを落とすから集めよう。

⬇クリスタルがあれば、お店でアイテムが買える。

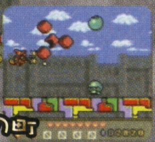
⬆操作方法を解説してくれるから初心者も安心。

カラフルでファンタジックな全6ステージがキミを待っている!!

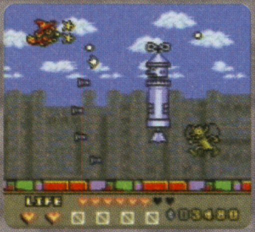
1ST SEAL WALL TOWN

最初のステージ。ここで星の精の使いかたをマスターしよう。虹の橋に見とれないようにね。

⬅⬇星の精は自分の目の前に配置しておこう。



派手好きで陽気な人々の町



⬅妙なロボットを盾にして攻撃してくる卑怯なボス。

2ND SEAL RUINS

古代遺跡での戦い。動物になりすました悪魔たちがつぎつぎと襲いかかってくるぞ。油断は禁物。

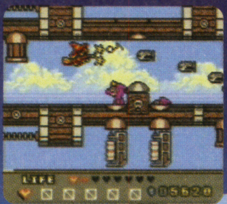
動物たちの楽園

⬆どこか憎めないザコキャラクターたち。

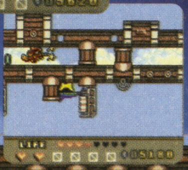
⬆岩を避けながら攻撃しよう。

3RD SEAL DUAL SNAKE

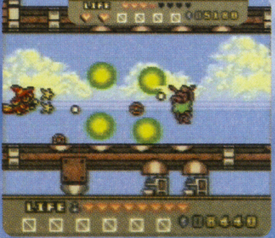
空中戦艦内部を疾走！　壁が上下から迫ってきて忙しいのだ。ハッチからの攻撃にも注意！



⬅高速で迫ってくる砲弾やハッチからの攻撃がキビシイのだ。



➡道が狭すぎなんですけど。

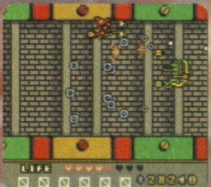


⬅8つのハッチを変幻自在に行き来するボス。動きを見切れ！

王国の空を守る空中戦艦

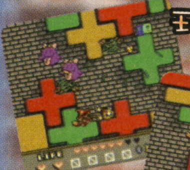
4TH SEAL BLOCK MAZE

カラフルな積み木の迷路を進んでいく。あちこちに置いてある宝物に目をくらませないように。



⬆敵弾が激しすぎますな。星の精でガードしよう。

王国と魔界のあいだの巨大迷路



5TH SEAL HELL FIRE

いよいよ魔界に潜入！　さすがに悪魔たちの巣窟だけあって攻撃もさらに激しくなってくるぞ。空の色も幻想的で魔界チックですな。

⬅どっかで見たようなネコが飛んでおります。

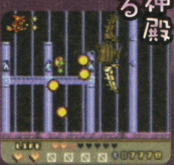
悪魔たちのふるさと魔界

⬆雪ダルマのトリッキーな攻撃を避けきることができるかな？

6TH SEAL SUNCTUARY

最後の決戦。中ボスクラスの敵も総出演で大盛り上がり大会ってカンジなのだ。

魔王が祭られている神殿



⬆➡ザコもボスも総攻撃なのか〜!?

➡最後まで気が抜けないね。

新作スクープ

アクション（冒険）
ゲームボーイ（カラー対応）　任天堂
2000年8月1日　価格1000円（税別）

©1985,2000 Nintendo

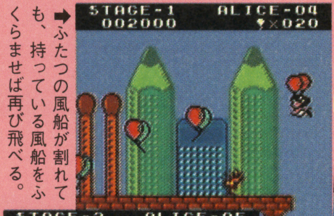
バルーンファイトGB

ファミコンの名作ゲームがニンテンドウパワーで復活！

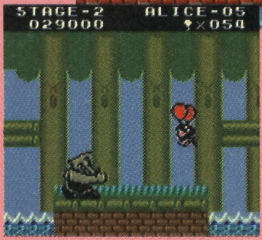
過去にファミコンで発売された名作アクションゲーム『バルーンファイト』のリメイク版。風船に捕まって空をふわふわと飛びまわるアリスを操作して、飛ばされた弟を捜し出すのが目的のこのゲーム。7月31日には、GBメモリーカートリッジにあらかじめ『バルーンファイトGB』が書き込まれた、プリライト版が発売され、8月1日からはニンテンドウパワーで書き換えサービスが開始される。

風船を手がかりにジムを救出しよう

ストーリーに沿ってゲームを進めていく、ひとり用の"1Pモード"。風船で作った虹といっしょに飛ばされてしまった弟のジムを救出するため、ジムが残していった風船をたどりながら、ペンシルバニアを冒険しよう。風船が割れないように、さまざまな障害物や危険な動物たちを上手く避けながら先を急げ！

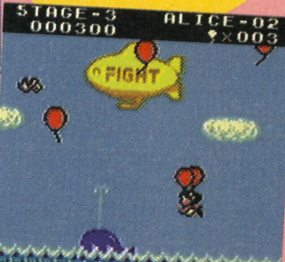


➡ふたつの風船が割れても、持っている風船をふくらませば再び飛べる。



⬅海に落ちたり、障害物や敵キャラにぶつかるな！

障害物や敵に当たると風船が割れちゃうよ！



ほかにもこんなモードがあるよ！

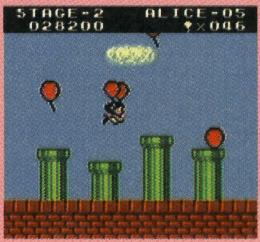
2Pゲーム

ふたり対戦モード。キャラを上手く操って、相手の持っている風船をすべて割ろう！

バルーントリップ

空中に浮かぶ風船を取りながら、障害物に触れずにどこまで進められるかを競うモード。

ミニゲームもあるぞ!!



⬅各ステージに用意されたドアに入るとミニゲーム開始。風船をすべてとれば1UPだ。

新作スクープ

その他（占い）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年9月8日予定　価格3800円（税別）

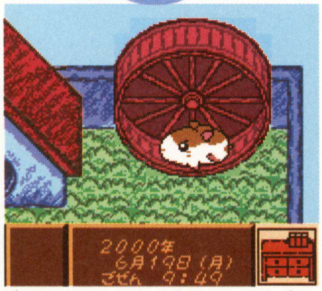
©2000 小学館・任天堂 © 河井リツ子/小学館・SMDE・テレビ東京

ぼくといっしょに気になるあの子を占おう！

とっとこハム太郎 ♥ともだち大作戦でちゅ♥

かわいいハムスターのハム太郎が活躍する占いゲームが、ゲームボーイで登場するぞ。動物的カンでみんなの調子がわかってしまうハム太郎といっしょに、"相性占いの本"や"性格占いの本"で、仲よしの友だちや気になるあの子のことをチェックしよう！　また、不思議なハムスターのハム太郎は、毎朝キミや友だちの調子やキーワードも教えくれるのだ。

ハム太郎といっぱいお話ししよう！



⬆ケージにいるハム太郎は、さまざまなアニメーションを見せてくれる。

⬅ハム太郎といっぱいお話をして、早く仲よくなろうね！

➡話掛けた時間帯によっていろいろな返事を返してくれる。

性格占いや相性占いでいろんな人を占っちゃおう!!

ハム太郎がとっても気になっている、机の上に置かれた青い本と赤い本。これは性格や相性を占える本で、名前、ニックネーム、血液型、年齢、誕生日、家族かどうかを入力すると結果を教えてくれるのだ。気になるあの子のことから、友だちや家族までいろんな人を占っちゃおう。

せいかく占いの本

⬅ハムちゃんずの中からキミに近いタイプを大別するぞ。

あいしょう占いの本

➡仲よし占い、ラブラブ占い、家族の仲良し度が占える。

➡そしてさらに、詳しい内容を見ることができるのだ。

新作スクープ

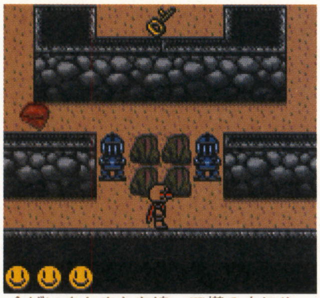
RPG（アクション・キッズ）
ゲームボーイ（カラー専用） タム
2000年11月中旬発売予定 価格4300円（税別）

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

大好評の『それいけ！アンパンマン』シリーズ第2弾の登場だ!!

それいけ！アンパンマン ～5つの塔の王様～

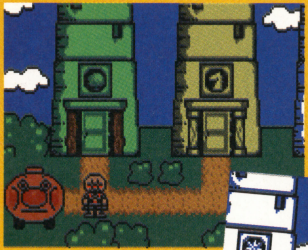
アンパンマンが主人公のRPG『それいけ！ アンパンマン』シリーズ第2弾が登場。ある日突然、アンパンマンの住む町に塔の形をした5つの宇宙船が不時着した。そこを通りがかったばいきんまんは、塔の中にある宝石を見つけ、盗んでしまったのだ。それぞれの塔に乗っていた王様は宝石を巡って大ゲンカ！ キミは主人公のアンパンマンを操作して、ばいきんまんが奪った宝石を取り戻そう。



⬆ばいきんまんを追って塔の中にやってきたアンパンマン。宝石はどこだ？

アンパンマンを操作して、5人の王様たちを助けよう！

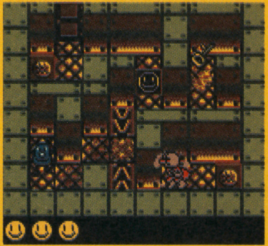
塔の中に入ると、ばいきんまんが邪魔をしにやって来る。前作『不思議のにこにこアルバム』同様、ばいきんまんとはミニゲームで対決することになるぞ。ばいきんまんを倒し、宝石を取り返すのだ！



⬆パトロール中のアンパンマン。突然現れた5つの塔を見つけ、中に入るが。

アンパンマンの町に5つの塔が現れたぞ！

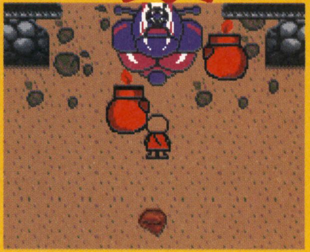
➡緑、黄、白、赤、黒の5つの塔の中にいる王様たちのケンカを止めるのだ。



⬆かびるんるんも登場するぞ！ ばいきんまんの妨害に負けることなく先へ進むのだ。

➡ついに、ばいきんまんを発見したぞ！ 早くやっつけろ！

ばいきんまんとミニゲームで対決だ！



⬅ミニゲームでばいきんまんと対決だ！ 攻撃をよけまくれ。

新作スクープ

アドベンチャー（アクション・動物）
ゲームボーイ（カラー専用） レイアップ
2000年9月29日 価格3980円（税別）

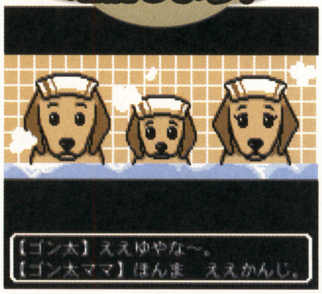
©GONTA CLUB/SUNRISE Licensed by Cosmo Marchandising © 2000 UPSTAR

ゴン太のおきらく犬冒険

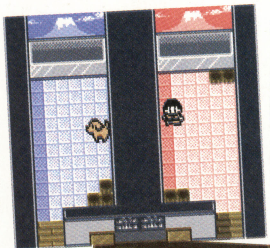
かわいいゴン太がゲームボーイに登場だ!!

ペットフードのコマーシャルで人気のゴン太が大活躍するアドベンチャーゲーム。プレイヤーはゴン太を操って、おきらくな日常を体験するのだ。ゲーム中にはおなじみコマーシャルのあのシーンも数多く登場するぞ！

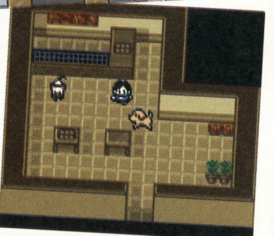
ゴン太になりきってゴン太ワールドを堪能しよう！



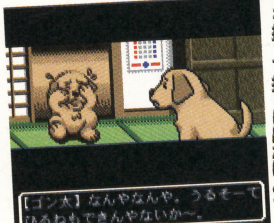
⬆ゴン太とゴン太ママと子ゴン太で仲良くお風呂。気持ちよさそうだね～。



⬅おなじみ「ゴンゴンゴン太のササミジャーキー～♪」がBGMで流れるのだ。



➡街で出会ったほかの犬や人間に話を聞くことができる。いろんな人に話掛けよう。



⬅子ゴン太の絵日記がなくなってしまった！ ゴン太を操って捜しに出かけよう。

ゴン太のおきらくな日常を楽しもうよ！

街を冒険して子ゴン太がなくした絵日記を捜し出そう！ ゲーム中にはさまざまなイベントが発生するこもあるぞ。

➡関西弁を話すゴン太がかわいいね。楽しいイベントが多数用意されている。

⬅広い街を歩いて絵日記の手がかりを見つけよう。がんばれ！ ゴン太！

ミニゲームもたくさん用意されているのだ！

街を歩き回るアドベンチャーゲームだけでなく、ミニゲームもたくさん用意されているのだ。ほかの犬に負けるな！

➡ほかの犬とミニゲームで対決！ 対戦相手のブラッキーはとても強そうだぞ。

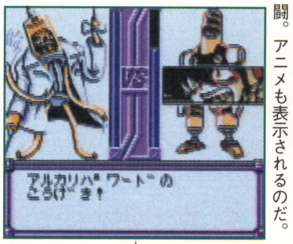
⬅犬がなぜかハリセンバトル。ほかにもいろんなミニゲームが楽しめるのだ。

新作スクープ

RPG（対戦・交換）
ゲームボーイ（カラー専用）メディアファクトリー
2000年8月4日発売　価格5980円（税別）

© 2000 MEDIA FACTORY / 十八VAN PLANNING / KAZe © 2000 樫本学ヴ

←主人公を援助する正義の戦士スペクター。なぜか3枚目。

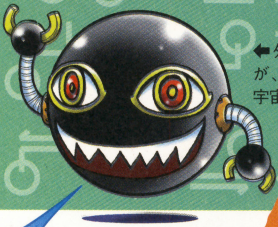


←ギャラクタスの怪人との戦闘。アニメも表示されるのだ。

←敵の四天王との第1戦にどうに勝利した。さきは長いぞ。

ZOK ZOK HEROES（ぞくぞくヒーローズ）

ソフトに同梱されるフルチェンジャーというアイテムをタテ・ヨコ・ナナメに振り、赤外線ポートからゲームボーイに宇宙文字のコマンドを入力。ブライトヒーローに変身して、地球の平和を乱すギャラクタス軍団と戦っていくRPGがいよいよ発売される。50体を超えるすべてのヒーローに変身し、キミは地球に平和を取り戻すことができるのだろうか!?



←外見はコミカルだが、その実態は凶悪な宇宙人のギャラクタス。

ヒーローと怪人の属性を大公開！

6つの属性ごとに代表的なヒーローと怪人を掲載した。フレアはスピードに強く、スピードはエレキに強いといった相性があるから、効率よく戦おう。

新作スクープ

RPG
ゲームボーイ（カラー対応）メディアファクトリー
2000年秋発売予定　価格未定

© MEDIA FACTORY 2000 © TAKARA・スタジオぴえろ・読売広告・テレビ東京

小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010

多重合体バトルRPG

←主人公の変身シーン。アクロイヤーを倒すのだ！

テレビアニメや玩具でお馴染みのミクロマンを主人公にしたRPGが登場するぞ。それが『小さな巨人ミクロマン・ユーボーグ戦記2010』。地球滅亡を企むアクロイヤーと戦うために開発された最終兵器ユーボーグが、設計図ごと敵に奪われてしまった。キミは5人のミクロマンとともに、ユーボーグを取り戻しながら、アクロイヤーと戦っていこう。設計図を使うと、ユーボーグどうしを合体させ、さらに強力な武器へと進化させられるのだ。

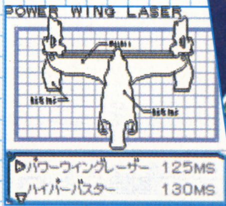
悪に立ち向かう5人のミクロマン

⬇左からアーサー、ウォルト、イザム、エジソン、オーディーンのミクロマンたち。

最終兵器ユーボーグを取り返し強敵アクロイヤーを打ち倒すのだ！

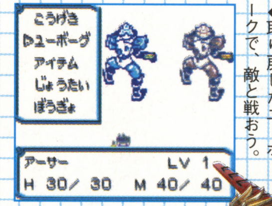
アクロイヤーとの戦闘をくり返し、奪われたユーボーグを取り戻していこう。ユーボーグはそれ自体でも強力な武器だが、設計図も取り戻せば、合体・進化もできるようになるぞ。

⬆マップを移動すると奪われたユーボーグを発見することができる。

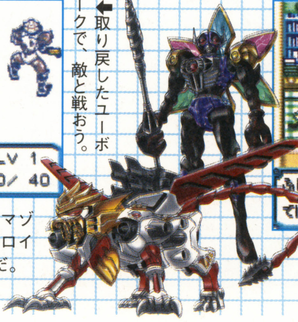


⬆↗ユーボーグの設計図を取り戻した。多重合体で、より強力な武器に進化させよう。

設計図を手に入れユーボーグを合体させろ！



←取り戻したユーボークで、敵と戦おう。



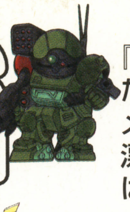
➡左からデルタとアマゾンFX。どちらもアクロイヤーが放つ敵キャラだ。

⬆見つけたアイテムは、どんどんゲットしていくのだ。

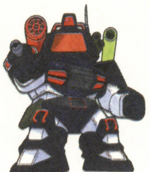
新作スクープ

RPG
ゲームボーイカラー専用　サンライズインタラクティブ
2000年12月発売予定　価格未定

GB HarobotS ロボペット ハロボッツ バトリング



『機動戦士ガンダム』に登場したペットロボット、ハロ。アニメでは無重力空間でフワフワ漂ってたけど、このゲームではなんと変身しちゃうんです。



ハロが巨大ロボットに変身するぞ

ワンダースワン用ソフトとして好評を博した『ハロボッツ』がゲームボーイカラー専用ソフトとして登場するぞ！　プレイヤーは奪われた“ロボットデータ”を取り返すために冒険に出る。“パーツ”を集め、ハロに“コンビナイズ（装着）”すれば、さまざまなロボットに変形できるようになるのだ。パーツの組み合わせによって、ハロが変形できるロボットも変わるぞ。

➡アイテムを入手したら、コンビナイズ。はたしてどんなデータが得られるかな？

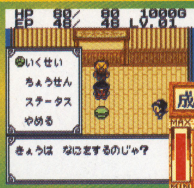
➡おお、ゴッドライディーン！　これでハロが戦闘時に変形可能となるのだ。

40作品120体以上のロボットがキミを待つ！

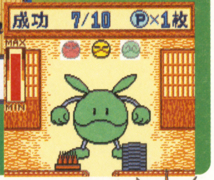
このソフトには、サンライズが作り出してきた数々のロボットアニメのメカたちが一堂に会する。『巨神ゴーグ』や『機甲戦記ドラグナー』など、ゲームには初登場となる旧作のロボットのほかに、『無限のリヴァイアス』や『THEビッグオー』など最新作のメカも出てくる。キミのお気に入りのロボットは登場するかな!?

ミニゲームでハロの能力を強化せよ

ハロが弱いままだと、別なエリアに移動することすらできない。まずは街にある“修行道場”で4種類のミニゲームに挑戦し、基本能力である“体力”、“攻撃力”、“速力”、“防御力”を伸ばし、ハロをレベルアップさせることから始めよう。



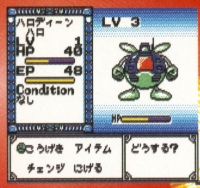
⬅ここがハロの修行の場となる。道場主に挑戦もできる。



➡ミニゲームのひとつ、“かわらわり”。

巨大ロボの必殺技を決めるのだ

戦闘は、コンビナイズで得られたデータをハロに搭載して行う。戦いの途中で気力が溜まれば“必殺技”コマンドが選べるようになり、ハロが巨大ロボットに変身！　そして必殺技が発動して、強力な特殊攻撃が敵に炸裂するのだ。



⬅変身するロボットの姿をフィードバックしているのだ。

➡食らえッ、必殺の“ゴッドバード”を！

© 創通エージェンシー・サンライズ　© サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京　©毎日放送・サンライズ　©サンライズ・NTV　©サンライズ・名古屋テレビ　©サンライズ・テレビ東京　©サンライズ・R・NAS・NTV　© 伊東岳彦／集英社・創通エージェンシー・サンライズ　©1996 サンライズ・東北新社／テレビ東京・ASATSU　©サンライズ　© サンライズインタラクティブ　※画面は開発中のものです。

新作スクープ

シミュレーション
ゲームボーイ（カラー対応）　バンプレスト
2000年11月発売予定　価格未定

©安能務・藤崎竜／集英社・テレビ東京／封神プロジェクト1999　©BANPRESTO2000

仙界異聞録 準提大戦

JUN TEI TAI SEN

〜TVアニメーション「仙界伝封神演義」より〜

いまここに、太公望たちのもうひとつの冒険が始まる

週刊少年ジャンプで好評連載中で、アニメにもなった『封神演義』が、シミュレーションゲームとなってゲームボーイに登場するぞ！　ストーリーは、原作をベースとした、外伝的な完全オリジナル。主人公の太公望が、ライバルである殷の軍師・聞仲との一騎打ちの直後、異世界に飛ばされるところから始まる。原作でもおなじみの面々に加え、4人の魅力的な新キャラクターも登場するぞ。太公望ははたして元の世界に戻れるのだろうか!?

フィールド上で戦略を巡らせよ

ゲームはマップをクリアーする形で進行。シミュレーションゲームにありがちな専門用語やシステムはまったくなく、プレイしやすくなっているぞ。

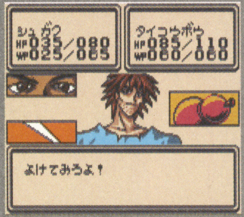
⬅敵と接触して、コマンドを選ぶことで戦闘に突入する。

➡キャラクターどうしで会話が交わされることもある。

宝貝を駆使して勝利をつかむのだ

フィールド上で戦闘に突入すると、1対1での戦いが始まる。ここで使うことになるのが、「封神演義」を語るうえで絶対に欠かせない、仙人あるいは道士のみが使うことができる超兵器である“宝貝（ぱおぺえ）”だ。原作では攻撃のみに使われたが、このゲームでは防御や回復ができる宝貝が多数存在している。宝貝の使いかた次第で、戦闘の行方が大きく左右されることになるのだ。

⬅オリジナルキャラクターである朔氷姫（さくひひめ）。



⬅同じくオリジナルキャラクターの朱楽（しゅがく）。

⬅主人公である太公望が敵の攻撃を受けて耐える!!

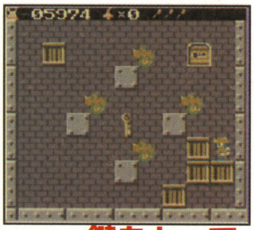
新作スクープ

アクション（パズル）
ゲームボーイ（カラー専用）　テクモ
2000年9月29日発売予定　価格4300円（税別）

©TECMO,LTD.2000　※画面は開発中のものです。

あの名作パズルゲーム「ソロモンの鍵」が新しいゲームになって登場するぞ!!

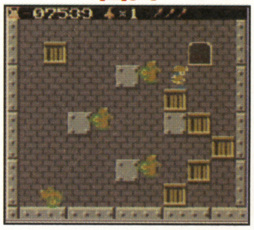
往年の名作アクションゲーム、『ソロモンの鍵』。なんとこのゲームと『モンスターファーム』がドッキングしたぞ！　基本ルールは敵を避けながら鍵を手に入れて、各部屋を脱出すること。部屋で発見できる“円盤石”を使えば仲間モンスターが登場して主人公を助けてくれるのだ。登場するモンスターは、敵味方ともすべて『モンスターファーム』に登場するモンスターだぞ。



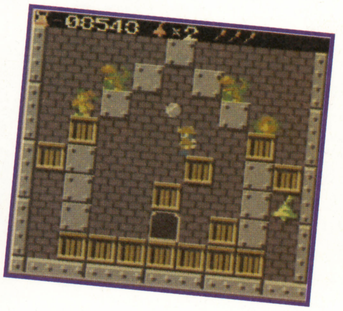
鍵をとって

➡Aボタンで作り出せるブロックを利用して鍵を取れ！

出口へGO!



⬆鍵を取ったら出口へ向かおう。制限時間に注意せよ！



⬅各ステージはパズル要素を含んでいる。頭脳と反射神経を要するぞ。

円盤石を集めてモンスターを仲間に

特定のモンスターを封じ込められる”円盤石”。封じ込めたモンスターはなんと仲間にできるのだ。仲間になったモンスターは特技を使って主人公を助けてくれるぞ。ここでは仲間にできるモンスターを一部紹介しよう。

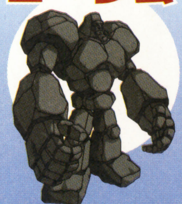
ライガー

⬆敵モンスターをすべて倒してくれるのだ。

スエゾー

⬇ステージのアイテムがすべて見えるようになるぞ。

ゴーレム



⬆すべてのブロックを破壊してくれるぞ。

ハム

⬇一定時間、主人公のスピードを倍にしてくれるモンスター。

モッチー

⬆一定時間のあいだ主人公を無敵にする。

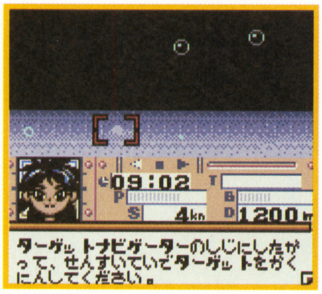
新作スクープ

アドベンチャー（冒険）
ゲームボーイ（カラー対応）　ダズ
2000年8月11日発売　価格3980円（税別）

©2000 DaZZ

世界中の海を冒険して伝説の宝を見つけだすべし!!

古代文明の遺した宝物を求めて、世界中の海底を探索するアドベンチャーゲームが登場だ！　このゲームの目的は、海底に沈んだ伝説の宝物”ワールドトレジャー”を手に入れること。プレーヤーは深海調査チームのキャプテンとなって、クルーに指示を与えていくことになるぞ。ゲーム中では、たくさんのミニゲームも用意されているのだ。

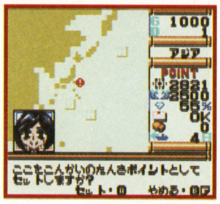


⬆探索艇に乗って海底の宝を探す。画面中央の時間（空気の残り時間）に注意しよう。果たして宝は見つかるかな？

⬆宝を発見！　でもワールドトレジャーではなく金塊だった。これのように、海底にはさまざまな宝が眠っているぞ！

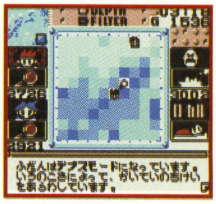
まずは探索だ～！

ゲームが始まったら、まずはワールドマップで探索するポイントを決めよう。ポイントに着いたら、つぎは各クルーに指示を与えて、宝が眠っていそうな場所を探索させるのだ。宝が発見されるとクルーから連絡が入るぞ。



⬆ワールドマップで探索ポイントを決めましょう！

⬇ポイントでは各クルーに指示。どこを捜させる？



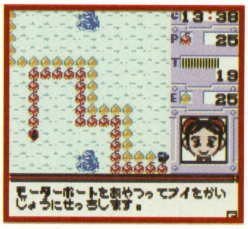
宝を発見

宝を発見したら、引き上げ作業だ。引き上げ作業はクレーンで上げるかバルーンを使うか選択できるぞ。

⬅小さく軽い宝のときはクレーンで引き上げよう。宝を落とさないように注意！

敵に注意

調査中のエリアに敵が侵入してくるとバトルモードに突入。ミニゲームで対決するのだー。



⬅バトルで負けてしまうとしばらく動けなくなるので注意。絶対勝つべし！

新作スクープ

アクション（ハードボイルド）
ゲームボーイ（カラー専用）　アルトロン
2000年8月25日発売　価格4500円（税別）

©2000 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.
©TAITO CORPORATION 1983,2000 ALL RIGHTS RESERVED.

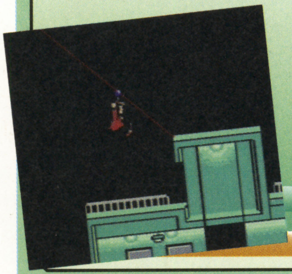
エレベーターアクションEX

なつかしの名作アクションがパワーアップ！！

10年以上も前に、ゲームセンターやファミコンで人気を呼んでいた名作アクションゲームがゲームボーイカラー専用ソフトとして大幅にパワーアップした。プレイヤーは秘密組織で暗躍するスパイとして、ビルへ侵入して機密文書を盗み出すのが目的だ。侵入するビルではガードマンのみならず、番犬やガードロボットまでもが警備している。マシンガンや手榴弾などの武器を駆使して、機密を盗むのだ。

⬆いかついボスから指令が下される。敵地に単身乗り込んで、任務を遂行するのだ。

機密文書を奪え！



←ロープを使ってエレベーターに侵入。うむ、これぞスパイ！

主人公がターゲットのビルに侵入するところからステージは始まる。"！"マークのついたトビラが書類の隠された部屋。これを集めつつ敵の激しい攻撃をかいくぐって、ビルを降りていこう。無事に地下1階まで下ることができたら、つぎのステージではビルを上っていき脱出をめざすことになる。

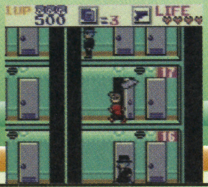
マイク
スピード、体力ともに平均的にすぐれた能力を持つ。

サラ
体力には少し不安があるが、スピードには秀でている。

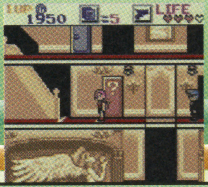
ガイ
見た目のとおりに体力が高く、スピードは多少劣る。

手強い16ステージに挑戦だ

ひとつの任務を完了するには4つのステージをクリアーしなければならない。指令される任務は全4種類。それぞれに異なる特徴のあるビルに忍び込んで秘密を暴くのだ。

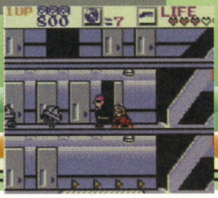


←"！"マークのついたトビラのなかには機密文書が隠されている。



←豪華なビルでのミッション。武器を補給して戦いに備えよう。

←エレベーターにつぶされると即死だ。



←ハイテクビルではロボが警備中だ。

新作スクープ

アクション・シミュレーション（ボクシング・育成）
ゲームボーイ（カラー専用）　アルトロン
2000年8月発売予定　価格4500円（税別）

©2000 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

K.O.THE PRO BOXING

オリジナル選手を育てて狙うは世界チャンプ！

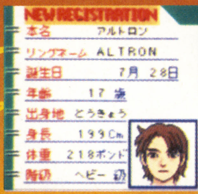
K.O.パンチだ！

←自慢の右ストレートがハードヒット！ K.O.寸前か？

誰にも負けない世界一強い男になる！　そんな夢をかなえられるのがこの『K.O. THE PRO BOXING』。まずはジムに入会したら、プロテストに向けてトレーニングを積もう。テストに合格するといよいよデビュー戦だ。厳しい練習と試合をくり返してランクを上げていき、あこがれの世界チャンプとなるのだ。

キミ好みの選手でスタート！

育てる選手はリングネーム、体格、階級のほかにパンチ力やスピードなどの能力も設定できる。この設定によって、育てやすいタイプが決まってくるので、ファイトスタイルを考えて慎重にポイントを割り振っていこう。



⬆新規選手の登録中。身長や体重を始め、顔や出身地なども選択できる

⬇トレーニングメニューの内容によって、成長する能力が異なってくる。

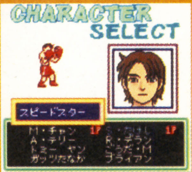
試合でトレーニングの成果を見せろ

練習を重ねて能力を上げると、リング上での戦いが待っている。マッチメイクはプレイヤー自身で行えるぞ。強い相手に勝つのは難しいが、その分より強く成長することができる。試合での操作は自分でできるので、多少能力が劣っていてもテクニックでカバーしよう。

←入場シーンにはプロならではの演出が。テンションを上げろ！

←確実に勝てる相手と戦って着実にポイントを稼ぐのもいいだろう。

⬆リングに上がったら、誰も助けてはくれはしない。頼りになるのは己のみ！



←対戦モードでは8人の特徴あるボクサーから選択して試合できる。

新作スクープ

アクション・パズル（コミカル）
ゲームボーイ（カラー専用）　コンパイル
2000年9月中旬予定　価格3980円（税別）

Developed by COMPILE 2000 © SEGA ENTERPRISE,LTD.

ぽけっと ぷよぷよ～ん 4

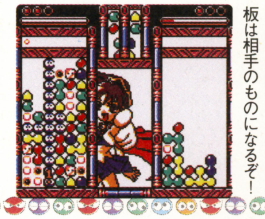
オリジナル要素がいっぱいのゲームボーイ版が登場

つぎつぎと降ってくる“ぷよ”を同色で並べて消していく『ぷよぷよ』の、最新第4弾がゲームボーイにも登場する。オリジナル要素の追加もあるのでファンには見逃せない1本なのだ。なかでも目玉は、これからの各種公式大会で使用される“公式戦モード”が新設されたこと。自分の名前の入った看板を作り、通信対戦で奪い合うのだ。また各キャラクターの特技が一新されたのもうれしいポイントだ。

看板の取り合いで対戦がアツイ

“公式戦モード”では通信対戦専用のシビアな戦いが楽しめるぞ。オリジナルの看板を賭けての対戦になるので、集めた看板の数がキミの実力を証明してくれるはずだ。

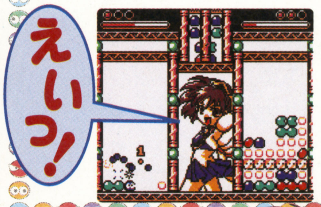
←看板は名前だけでなく、フレームも選べるのだ。



←ここで負けてしまうと看板は相手のものになるぞ！

え？　キャラクターが喋るの？

これまで他機種版でおなじみだったキャラクターのセリフ。なんと今回ゲームボーイ版にも導入されたんですよ。

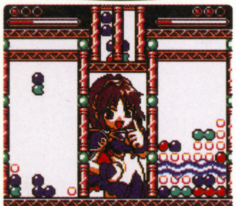


←連鎖を決めると、相手を挑発するかのようにキャラクターがセリフを発する。

新システムを使いこなせ！

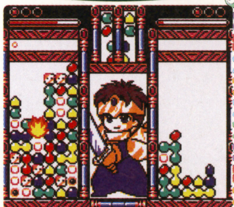
特技とは連鎖で起こる相手へのいやがらせ。ひとり用の“チャレンジモード”で勝ち抜くと、この特技を増やせるぞ。また“自動ハンデモード”では、通信対戦での成績に応じて自動的に設定されるぷよクラスに合わせて緊張感ある対戦が楽しめるのだ。

特技



←特技に応じて相手にイヤガラセすることができる！

公式ハンデ



←対戦で勝てば勝つほどぷよクラスが上がっていくのだ。

新作スクープ

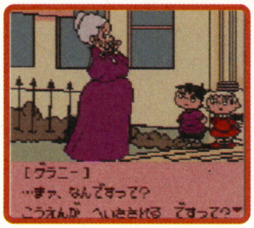
アクション（アニメ・キッズ）
ゲームボーイ（カラー専用）　ケムコ
2000年8月発売予定　価格未定

©2000 KEMCO

トゥイティー世界一周 80匹をさがせ！

人気者のトゥイティーが世界中で大冒険

公園がなくなる!?

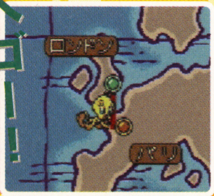


←みんなの大好きな公園がなくなると知って驚くグラニーさん。

人気キャラクターのトゥイティーが、ゲームボーイカラー専用の美しいグラフィックで登場だ。あと80日で公園がなくなることを知ったグラニーさんは、お金持ちのリムファイヤーと賭けをすることに。この賭けに勝てば、みんなの公園を買い戻せる！　賭けの条件とは“トゥイティーが80日間で世界一周をして、80匹の猫の足型を集める”こと。トゥイティーの唯一の能力はAボタンを連打して空を飛べること。さあ、旅の始まりだ。

猫の足型を80匹分、集めよう

旅へゴー!!

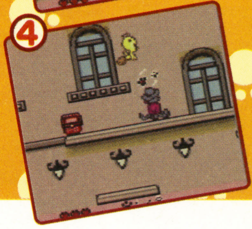


ロンドンから出発したトゥイティーは、世界一周の証拠になる各国のスタンプを集めて各ステージを冒険していく。国ごとに決められた数の猫を見つけて、足型を集めないとつぎのステージに進めないぞ。猫はそれぞれの国に合わせた個性豊かなスタイルをしているので見落とさないようにしよう。小鳥のトゥイティーが飛べる距離は短いけど、アイテムをうまく使えばきっとクリアーできるはず。

①←いろんな場所に落ちているアイテムを集めよう。

②←アイテムを集めたら猫を発見するために散策。

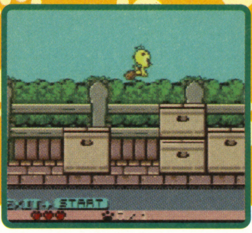
③←集めたアイテムを使って猫を気絶させるのだ。



④←気絶しているすきに猫の足型をとってしまえ！

トレーニングもあるよ

トゥイティーの能力といえば、ちょっと空を飛べることくらい。でもトレーニングモードでは、低いジャンプから始まって、いろんなアクションを練習できるんだ。



←ここでしっかり練習を積めば旅でも困らない。

シミュレーション(野球)
ゲームボーイ(カラー対応)　ナウプロダクション
2000年7月21日発売予定　価格4300円

©2000 NOW PRODUCTION　©2000 MEDIA GALLOP
(社)日本野球機構公認/11球場公認

データナビプロ野球

DATA-NAVI PROFESSIONAL BASEBALL

本日よりゲームボーイで

野球ファンのみなさんお待たせいたしました！　ついにプロ野球チームの監督気分が味わえるシミュレーションゲーム、『データナビプロ野球』が発売になりましたぞ！　このゲームは試合中に選手に指示を出せるだけでなく、自由にチームデータや選手データを変更することも可能。そのため、急遽新加入した選手やシーズン途中で1軍入りした選手を作ることもできるのだ。今回はこのゲームの特徴や見どころをピックアップして紹介！

⬆お気に入りの球団の監督になろう！みごと自チームを優勝に導けるかな？

監督気分を満喫せよ!

プレーヤーは任意のチームの監督となる。監督には先発投手とスタメンの決定から始まり、試合中のサインや選手の交代などやるべきことがたくさんあるぞ。試合の流れによっては、ブルペンへリリーフ投手を送って投球練習をさせることも必要だぞ。

❶ 先発投手を選べ！

⬆まずは先発投手の決定から。体力満タンの選手を起用しよう！

❷ オーダーを決めろ！

⬆おつぎはスタメンの決定。調子のいい選手を使えば勝率もアップ！

❸ 試合で指示を出せ！

⬆バントや敬遠、前進守備などの細かい指示を各選手に与えていこう。

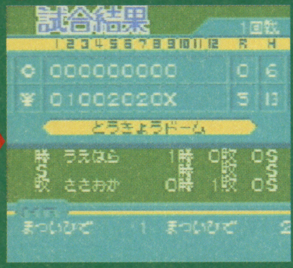
❹ 代打を送れ！

⬆チャンスのときには代打を起用するのもひとつの手。打ってくれ〜。

❺ ブルペンで調整！

⬆中継ぎや抑えを使う場合は、リリーフ陣をブルペンで調整させよう。

❻ 試合終了!!

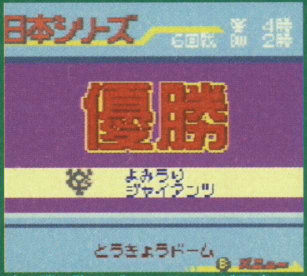


⬆なんとか試合に勝つことができた。思いどうりの采配ができましたな。

今年のプロ野球を

ここでは、このゲームの選手データを変更せずに行ったペナントレースの結果を紹介していこう。セ・リーグの優勝は僅差で読売ジャイアンツ(MVPは工藤)。パ・リーグの優勝はオリックスブルーウェーブ(MVPはイチロー)となった。また、この2チームで日本シリーズも行ったぞ。最初はイチローの活躍で2連勝したオリックスだったが、その後はジャイアンツのミレニアム打線が大爆発。日本一に輝いたのは読売ジャイアンツという結果になった。そのほかの結果は右を参照。これはあくまでもゲームの結果なのであしからず……。

⬆日本シリーズはジャイアンツ対オリックスになった。試合の結果は？



⬆4勝2敗でジャイアンツが日本一。実際のペナントレースの結果は？

赤外線通信に対応しているぞ!!

このゲームは赤外線通信に対応している。赤外線通信を使えば、自分で作ったオリジナルチームを友だちのチームと交換することができるのだ。友だちの作ったチームと対戦するのも楽しいよね。

⬅友だちどうしでオリジナルチームを持ち寄って、対戦してはいかが？

各成績を細かく表示

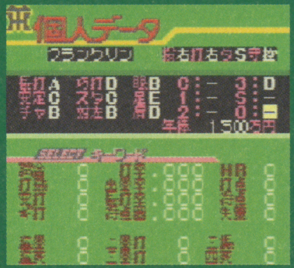
ペナントレース中は、各選手の打率や打点、防御率といった記録から、得点圏打率や被安打数などの細かい成績が刻銘に記録されていく。また、各チームごとの対戦成績やチーム打率、チーム防御率も表示されちゃうんだから、野球ファンにはたまらない。もちろんペナント終了後には、MVPやベストナインなど表彰選手が発表されるぞ。自分のチームの選手がどんな成績を残すのか楽しみだよね？

➡ペナントレースでの成績が記録されていくのは楽しいね。

⬅ペナント終了後には表彰選手が発表されちゃうのだ！

データ編集も可能

『データナビプロ野球』の最大の特徴であるデータ編集機能。この機能によって、各能力を細かく設定した選手を作ることができるので、シーズン途中に加入した選手（例:阪神タイガースのフランクリン）がいても即座に対応できちゃうのがうれしい。また、特定のキーワードを組み合わせてオリジナル選手を作ることも可能なので、1チームまるごとオリジナル選手にしたり、全チームをオリジナル選手で構成した架空リーグで遊ぶこともできちゃうのだー！もちろんオリジナルチーム専用の、ユニフォームやチームロゴも多数用意されているぞ。

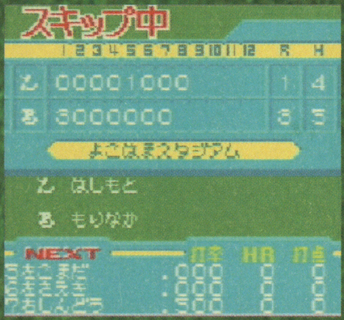


⬆途中加入した選手だって編集機能を使えば、あっというまに作れるぞ。

⬆キーワードを組み合わせて、オリジナル選手を作るのもおもしろいぞ。

プロ野球開幕!!

キミの采配しだい!!



⬆➡いよいよ試合開始。基本的には選手まかせだが、バントやスチールの指示は監督が出すことになる。腕の見せどころだぞ！

シミュレートしてみたぞ!

セ・リーグ

優勝	読売ジャイアンツ
2位	広島東洋カープ
3位	中日ドラゴンズ
4位	阪神タイガース
5位	横浜ベイスターズ
6位	ヤクルトスワローズ

首位打者	前田（広）.369
本塁打王	松井（巨）52本
打点王	山崎（中）130点

最多勝投手	工藤（巨）17勝
最優秀防御率	高橋尚（巨）1.73
最優秀救援投手	ギャラード(中)18S

パ・リーグ

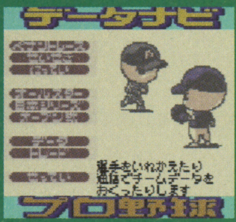
優勝	オリックスブルーウェーブ
2位	日本ハムファイターズ
3位	千葉ロッテマリーンズ
4位	西武ライオンズ
5位	大阪近鉄バッファローズ
6位	福岡ダイエーホークス

首位打者	イチロー(オ).388
本塁打王	ウィルソン(日)40本
打点王	オバンドー(日)105点

最多勝投手	川越（オ）17勝
最優秀防御率	金田（オ）2.17
最優秀救援投手	ウォーレン（ロ）19S

こんな遊び方も

さてここでは、『データナビプロ野球』の一風変わった遊びかたを紹介しちゃおう。通常のゲームが物足りなくなってきたら、ぜひともここで紹介する方法で遊んでみてはいかがかな？とはいっても自分だけでは遊べないので、友だちを募ってトライしてみてちょうだいな。



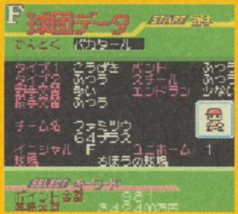
⬅ちょっと変わった遊びで息抜きしてみよう！

ドラフトリーグ

ゲームに登録されている全選手をドラフト会議形式で各チームに振り分けていこう。まずは、友だちどうしでドラフト1位から順に指名していき、指名が重なったらクジを引く。これを何度もくり返してチームを編成するのだ。時間と根気が必要な遊びかただが、12人でやったら本物のドラフト会議よりも白熱することまちがいなし！

⬆実在の選手を友だちどうしで奪いあうことになるのだ！

オリジナルリーグ



⬆決められたポイント内で30人の選手を作るのだ。

このゲームでは各選手ごとに能力値に応じたポイントが表示される（トレード画面で確認可能）。このポイントを利用した遊びがオリジナルリーグ。要するにチーム全体の合計ポイントを決めて、そのポイント内で30人の選手を作成していくというわけ。あとはオリジナルチームをみんなで持ち寄って、ペナントレースを行えばオーケー。

読めば読むほど強くなる!?

カードヒーロー道場 其の参

諸君、待望の夏休みがやってきた。とはいえ、うかうかしてはいられない。時間に余裕のあるいまこそ、カードバトルの修行を積むよい機会なのだ。カードコレクションをさらにパワーアップしてデッキのチューニングを行うもよし、友だちとのカードバトルで新たな戦略を練り上げるもよし、とにかく一段とレベルアップしたカードバトラーとなるチャンスを見逃してはならんぞ。

今月の道場訓　実戦から学ぶ対人戦のキモ

実録!! 名誉師範はこうして勝ち、そして負けてきた

こと『カードヒーロー』に限って言えば、バトルの相手がコンピューターの場合と生身の人間の場合ではまったく違う戦いかたが要求される。バトルセンターでコンピューターバトラー相手に戦っているときは、セオリー通りにまじめにバトルしていれば、負ける確率は経験を積むごとに低くなるはずだ。しかし、柔らかい脳味噌を装備しているうえ、心拍数がつねに変化する生身の人間相手のバトルでは、まじめに戦うだけでは勝率を上げることはままならない。人間は、ある意味ではコンピューターより賢いし、ある点ではコンピューターより愚かな存在だ。セオリーから外れた戦略が意外と有効だったり、逆に苦しめられたり。私自身が経験から得たポイントを開陳しよう。

意地の張り合いもまた良し

たとえば自分も相手もワンダーマスターを使っているとき。特技のローテーションがバトルの重要なポイントになるケースも多いはずだ。ワンダーマスター相手に戦う場合は、つねに「ここで回されたら」と考えながら作戦を組み立てるのは常識だ。しかし、ときには「回されたら回し返す」という意地を張ることも必要だ。グルグル回る混戦に持ち込んで隙を突け!

↑状況によっては、回された方向にさらに90度回すのもアリだ。

迷ったらきあいだめでキマリ!

通信対戦をしていてもっとも不気味に感じるのは、相手が何もせずにきあいだめをしたときだ。周知のように、気合をためたモンスターは強く、そして頑丈になる。相手の前衛モンスターが2体とも気合をためているときなど、まるで詰めカードヒーローの問題を出題されたような気持ちになる。だから、迷ったらきあいだめ。即決でやると効果も大きい。

↑無駄に動くくらいならきあいだめしたほうが戦略的にも有効。

とにかく先手を取る

別名、はったり作戦。たとえば相手の1ターン目が終わったときに、まだ伏せられたままのカードに対してワープを使う。前衛と後衛を入れ替えるのだ。うまくいけば相手は行動を制御され、ビビる。この作戦のポイントは、相手の伏せられたカードに対して、自信たっぷりでワープを使う点にある。あたかも透視能力があるように見せかけることが重要だ。

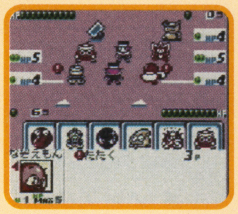
↑この作戦では迷ってはいけない。自信満々にするのがポイント。

相手を撹乱して勝つ

コンピューターと生身の人間の違いは、感情の有無と言ってよいだろう。人間に特有の「裏を読む」または「裏をかきたい」という心理を利用すれば、バトルはぐっと有利になる。さらに相手を不安にさせる工夫を加えれば、勝つ確率は上昇する。心の足払いである。

うそシールドにうそなぞえもん

味方の前衛モンスター2体をA、Bとした場合、本当に守りたいのがAだとする。ここであえてBにシールド系のマジックを使うのがうそシールドだ。「シールドを使うほどだから大事なんだろう」と思った相手がBを攻撃してくれればしめたもの。いるだけで不気味な存在感が漂うなぞえもんをおとりにするのも有効だ。



↑フィールドになぞえもんがいるだけで相手は警戒するものだ。

マイナーなカード

『カードヒーロー』には目立たないカードも存在する。モンスターならドンガラ、ジャベール、スイート、マジックカードならリフレッシュ、パイコストーンあたり。相手の動揺を誘うには適役である。

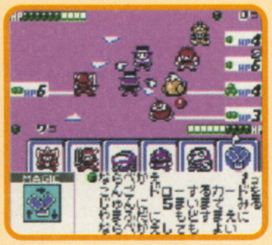
←使用機会の少ないカードをあえて使うと、相手は理由を深読みして混乱するはずだ。

イヤガラセをマスターせよ！

相手のマスターやモンスターにダメージを与えるのではなく、相手の本当のマスター、つまり人間へのダメージを目的とした攻撃もたまにはよい。つまりいやがらせ。相手にいやがらせをされたときには、涼しい顔で受け流すのも大事なポイント。泣くのは心の中で。

マジックカードで

ドロー系カードと呼ばれるもののうち、でなおし、シャッフル、ならべかえの3枚は相手の手ふだに対して使うことができる。これらを使って相手の手ふだを攪乱すると、けっこうなストレスを与えられる。このほか、キエルストーンなんかもいやがらせ向き。ただし、いやがらせだけに気を取られて、本筋の戦略がおろそかになるのは愚の骨頂。



↑ドロー系マジックを有効に使えればカードバトラーとしても上級といえる。

コンボも

相手の前衛モンスターにバウンシールドをかけたうえで、レイラやヤンペロンを突っ込ませる。彼ら(レイラは女性だけど)はシールドの反射で倒れ、相手にダメージ呪いかストーン呪いがかかる。いやがらせ効果の高い使えるコンボだ。相手がレベル2以上なら、あくまのダンスで追い討ちする手も。

↑相手を自由に動かせなければ、バトルはぐっと有利に展開する。

心理戦が重要か？

バトルフィールドの外、すなわち相手の精神を攻撃する方法をつねに考えよう。しかし、鼻クソをほじって見せたり放送禁止用語を連発するのは下劣なのでダメ。ここで推奨したいのは早指しだ。自分のターンでは思考時間をできるだけ短くし、さっさとターンエンド。つられた相手がミスしてくれればしめたものだ。でも、無神経な相手には通用しないのが残念。

↑自分がいやがることを相手もいやがるとは限らないので注意。

コンピュータープレイヤーから学ぶ

こんなことがあった。実力的には私とほぼ互角のライバルであるSさんに「じつはシニアのだいすけが苦手」としゃべったところ、Sさんはだいすけのデッキ構成と戦法を研究し、だいすけ的なデッキを作った。Sさんがそのデッキを使ったバトルで、私は完敗した。その後「Sさんはプロのタメが苦手」という情報を得た私は、タメと似たデッキをを作り、Sさんにリベンジすることに成功した。このふたつはうまくいきすぎた例かもしれないが、コンピューターのバトラーが“通信対戦に勝つための有力な情報”であることを証明する事実でもある。

↑ワンダーマスターでの相手がいないのが難点か。

名誉師範のデッキ添削します。

通信対戦で、ワンダーマスターを相手にするときの専用デッキです。僕はブラックマスター使いなのですが、ワンダーマスターにまったく勝てないので、このデッキを作りました。HPの高さと前列での対応のしやすさを重視しています。ナイリーはスーパーカードを使われたときの保険に入れてみました。　（神奈川県　腹黒マスター）

今月のサンプルデッキ

まわすならまわせデッキ（プロクラス ブラックマスター）

★の数（レア度）合計／96コ　売却価格合計／8590円

ワンダーにブラックで勝つ！

読者からの投稿第1弾は、“ワンダーマスターにブラックマスターを使って勝つ”ことをテーマにした、通信対戦に特化したデッキだ。我が道場でも同様のデッキを作成して使ってみたが、使い勝手はかなりのもの。カードコレクションが充実してくると使用頻度の少なくなりがちなチャーミが2枚いるのは評価したいところだ。実際にこのデッキを作るとなると、5つ星の激レアカードが5枚も入っているので、カードを集めるだけでも大変だが、それだけの威力は発揮してくれるに違いない。読者諸君もデッキ作成の参考にするといいだろう。

名誉師範のデッキ分析

前衛モンスターが11枚しかないので少なすぎる……なんて指摘はこのデッキには不適切。対ワンダーマスター専用、つまり特技のローテーションで回されることを前提として組まれたデッキとしては、バランスはなかなかよい。“前衛としても活躍できる”ことを前提に後衛モンスターを選んでいることにも注目したい。レアなカードが多いため売却価格も高めだが、それに見合った能力を望めるだろう。

あえて、レベルアップが困難なジャレス3枚とジャレットが入っているところに作者のこだわりを感じるデッキだ。

改善案

スーパーカードのジャレットをはずしてボムノスケを入れる手がある。その場合はジャレスの代わりにポリゴマ、ウォータあたりを入れることになるだろう。相手マスターの特技によってはクレアを減らしてマジックカードのとくぎふうじもいいかな。

ぜいたく度	91点
汎用度	63点
総合評価	82点

必勝!! コンボ研究所

カードには組み合わせや状況次第で、思わぬ活用法があるもの。勝つために役立つコンボを極めるのがこのコンボ研究所なのです。

先月より始まったこのコンボ研究所。バトルをくり返して、より有効なコンボを編み出し続ける我々の成果を諸君にお伝えするのが目的だ。念のために説明しておくと、コンボとは複数のカードやコンボを組み合わせて使い、より大きな効果を発揮すること。代表的なコンボが、相手の同一モンスターにジアーゲンとかげぬいをかける不動産系コンボだな。もちろん、諸君の編み出したコンボの投稿も受けつけているので、ふるって応募してほしい。

←いなくなってもらいたい相手のモンスターに、ジアーゲンとかげぬいをかけてしまう。

➡かげぬいの効果で相手は移動できない。ターン終了後にはジアーゲンの効果で消える。

コンボその❶ ガァガ ➡ ペンスキー

ガァガは1ターンに2行動できるという、ポリゴマと並んで貴重な能力を持つモンスター。しかし、特技のガァガなげは攻撃力が1しかないのがちと頼りない。この特徴を最大限に活かすのがこのコンボだ。後列に配置したガァガに、前列にいる味方のペンスキーに向かってガァガなげをさせる。そうするとダメージを受けたペンスキーは相手の前衛モンスターに向かって攻撃をするのだ。これを2回すれば相手に4ダメージ与えることができる。このコンボで注意したいのがモンスターの配置。ペンスキーのすぐ後ろにガァガを置いてしまうと使えないのだ。

←ガァガなげをあえて味方のペンスキーに向かって使う。

←1ダメージで相手には2ダメージ与えられるのだ。

コンボその❷ ローテーション➡バイバイ

これは防御的なコンボ。ポリゴマがレベルアップしてスーパーカードのエルゴマになったときに使いたい技だ。1ターンで相手マスターに6ダメージを与えられるエルゴマは、バトルの行方を決定づける攻撃力を持っている。しかし、HPが3しかないためレベルアップしたつぎのターンまで生き残るのは難しい。そこでローテーション（あるいはワープでもオーケー）を使って後列に下げる。さらにバイバイを使って、エルゴマの前にいるモンスターを消してしまえば、つぎのターンでエルゴマが前列に出るので、2行動を攻撃に使えるという訳だ。

←まずはローテーションでエルゴマを後列に下げる。

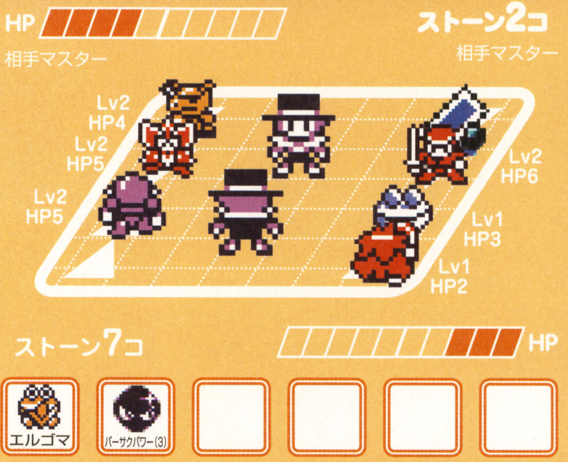
←前をあけておけば、移動しないで攻撃に専念できる。

カードバトル つぎの一手

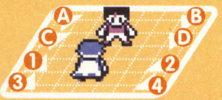
課題

相手のマスターのHPを0にする

（プロルール・ワンダーマスター　特技はウェイクアップ）



❗解法のヒント



今月もプロルールでワンダーマスターを使う問題だ。フィールドにはポリゴマがいて、手ふだにはエルゴマが。ポリゴマの1回目の行動でスーパーカードを使えれば、2回目の行動でマスターに3ダメージを与えられるのだが……。相手のモンスターは3体ともレベル2。ポリゴマがいずれかを倒せば、エルゴマに成長できる。さあ、どのモンスターを倒せるのだろうか？　先月の課題では前代未聞の大失態を犯してしまった我が道場ではあるが、今月の課題はもちろん必ず解けます。モンスターの特技を普段はあまり使わないような方法で活かすのがポイントになるでしょう。89ページの投稿大募集を見て、ぜひキミの名解答を送ってもらいたい。今月も優秀な解答を送ってくれた方には抽選で、『カードヒーロー』グッズをプレゼントいたします。締切は8月20日で当日消印有効となっているのでご注意あれ。

先月は申し訳ありません!!

先月号の問題は右にあるとおり。ワンダーマスターの特技をうまく使うのがポイント、になるはずでしたが、どうやっても相手マスターを倒せません。そう、問題が間違っていたのです！　正しくは③ボムゾウのHPは3でした。考えに考え抜いたけどわからなかったという方、本当にすみません。間違いを指摘してくださった親切な読者には『カードヒーロー』グッズをプレゼントいたします。今月はじっくりと考えてくださいね。

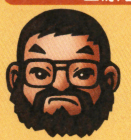
初心者からエキスパートまで
カードヒーロー悩み相談室

初心者には初心者なりの、上級者には上級者ならではの悩みがあるもの。ここではそんな悩みに懇切丁寧に回答する。キミもいますぐ悩みを相談室に投稿しよう。

今月の悩み➡ ナンバー002のカードって？

友だちに勧められて『カードヒーロー』を始めて3ヵ月。こんな僕でもブレンドやトレードを駆使して、だいぶカードコレクションが充実してきました。なのに、マルヒゲヤでどんなに買ってもナンバー002のカードが出ません。例の友だちに聞いても笑うばかりでその正体を教えてくれないのですが、ずばりどんなカードなんですか？　（大阪府　門ひろし）

答える人 田原名誉師範



特製のオリジナル名刺が完成し、道場の部下に見せて回る師範。

前後のカードを見てみよう。ナンバー1はマナトット。マナティーをモチーフとしたモンスターだ。海洋系だな。そしてナンバー3はゲッティ。イカをモチーフとしたモンスターで、これまた海洋系。だから問題のナンバー2も海洋系、おそらくマナトットの強いやつで、ナマトットってとこだろう。特技は活け作りと醤油飛ばしかな。

答える人 こばしら

カードバトルから遠ざかること2カ月。また『ムジュラ』に夢中。

ナンバー002は、2番のことね。2番で思い出すのは幼稚園の担任の市村先生（美人？）かなぁ。「こばしらくんは誰がいちばん好き？」って聞くから「ママ」って答えたら、「先生は何番？」って言われて「2番」って答えたのね。そしたら「パパは？」ってつっこむから、また「2番」って言っちゃった。ボクって罪なオトコ？

カードヒーロー・トレーディングカード第2弾を大紹介！

『カードヒーロー』ファンには見逃せないアイテムのトレーディングカード。7月号で公開した、第1弾モンスター＆マジックに続き、現在発売中の第2弾マジカル“ハイパー”ワールドもいよいよ全公開しよう。ゲームボーイ版と異なるデザインがなかなか興味深いので、じっくりと見てもらいたい。

また、トレーディングカードで実際にカードバトルができるスタートセットが8月に、待望の第3弾が8月下旬に発売予定となっている。道場ではこちらの情報も引き続き紹介していく予定。カードバトラー諸君、刮目して待て！

投稿大募集！

我が道場では、引き続き諸君の修行の成果を待っておる。投稿採用者には『カードヒーロー』グッズと64+Tシャツを送るので、いますぐ送るのだ。

コンボ研究所
君が考えたオリジナルコンボを送ること。説明も入るとなおよい。

デッキ添削
自慢のデッキをその内容とデッキコンセプトを書いて送るべし。

つぎの一手
キミの解答を書くのだ。今月はちゃんと解けるぞ。すまぬ。

悩み相談室
カードバトルにまつわるキミの悩みを親切丁寧に答えてみせよう。

あて先
〒154−8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
ファミ通64＋編集部
カードヒーロー道場○○係

実況パワフルプロ野球2000

コナミ
2000年4月29日発売
価格7800円（税別）

©2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHT RESERVED.（社）日本野球機構公認　IBM　BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認

個性派軍団結成計画

完全オリジナルチームでペナント開催!!

発売から時間が経っているだけに、そろそろ自分好みの選手が何人かはできているんじゃないかな？
あとは足りない部分をしっかり補強し、完全オリジナルチームに完成を目指すのみだ！

オリジナル選手30人はスグそこ!

投手12人・野手18人に向けて

チームを構成するのは、投手12人、野手18人の計30人。これを全員そろえるには、かなりの時間がかかることは間違いない。かなりプレイしている人でも、これはちょっとキツイ、と感じてしまった人も多いのではないだろうか。そこで、ここでは最初からチームを作ることを目的とした、特徴を持った選手の育成を考えていくことにしよう。少しばかり能力が低くても、秀でた部分さえあれば、チームメンバーとして十分に役立ってくれるはずだ。

⬅選手を30人育てて完全オリジナルチームが完成したら、いよいよリーグ戦で対戦開始だ！

投手 特徴をつけるポイント

投手の場合は、先発、中継ぎ、抑えタイプの3種類を作ることが必須。スタミナや特殊能力のほか、球速と変化球のバランスにも個性を持たせよう。どのタイプも、コントロールだけは高くしておいたほうがいいけれど……。

⬆抑えなら、スタミナは度外視してオーケー。その分、球速にポイントをつぎ込もう。

★この特殊能力で差をつけろ★

“ムラッ気”&“安定感”

長期戦を戦うときに役立つのが、このふたつだ。先発なら、調子がいいときの効果がアップする“ムラッ気”を取得するのもアリだ。

特殊変化球

前作ほどの効果はないものの、特徴を出すという目的なら取得しておきたいところ。目当ての球種があるなら、シティーセンターへ。

野手 特徴をつけるポイント

もちろん、打順に適した特徴づけをするのが最重要。1番なら走力＋“盗塁○”、4番にはパワー＋“パワーヒッター”という具合だ。また、ポジションによって肩や守備系の能力と打撃系能力のバランスを考えていこう。

⬆主力がケガをすることも考えられる。控え選手の能力も充実させておきたい。

★この特殊能力で差をつけろ★

“アベレージヒッター”&“パワーヒッター”

パワー重視の選手は、あえてミートを上げ過ぎないようにしておくことも考えたい。ミートが高いと、ホームランが減ってしまうこともあるのだ。

“守備職人”&“送球○”

ポイントで取得できる守備系の特殊能力は、ポジションや役割別に取得。ただ“守備職人”の取得は運が絡むので、少し厳しいかも……。

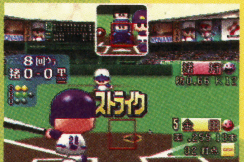
ここに注目!! どすこい酒造でラクラク育成

メンバーを手早くそろえたいなら、どすこい酒造がオススメ。この会社では、キャプテンになれないかわりにレアな特殊能力を楽に取得できるので、時間をかけずにそこそこの選手が作れるのだ。選手別の育成ページでも紹介しているので、参考にしてみてほしい。エース級の投手や、上位打線を形成する主力メンバーができているなら、活用してみよう。

⬆衝動買いのほかにも、特殊能力の取得イベントが盛りだくさんあるどすこい酒造。ランダムイベントがカギを握るのだが。

ここに注目!! 育成のキモは試合成績！

投球は、スローボールを活用。得意変化球は狙われやすい。スローボールと第2の変化球を主体に。ただ、球速をさきに上げると、スローボールが打たれやすくなる。このときは、第2の変化球でカウント稼ぎ。野手は予選での盗塁がカギ。ツーベースよりも、シングル＋盗塁のほうがポイントが高い。“盗塁○”を持っていれば、三盗もいける！



⬆追い込んだらフルカウントまでボール球を投げ、空振りを待つのも有効だ。得意変化球は、相当レベルが上がるまで危険。

【タイプ別育成講座】

投手編 先発・中継ぎ・抑えの3タイプをバランスよく

野手に比べ、やや難度が高い『パワプロ2000』の投手育成。実際、最高レベルの投手を育てるには、かなりの根気が必要になる。ただ、コツさえつかめば安定した選手を量産していけるはず。エース級の育成に成功したあとは、やや低めの能力で妥協し、まずは人数をそろえることを優先していこう。最終的な人数合わせは、どすこい酒造でも十分。中継ぎや抑えなら、なかなかの実力を持った選手が育成できるぞ。

初期能力はこれでスタート!

天才型を除いた初期能力は5種類。妥協を許さない人は“ピンチ○”を持つ選手が出るまで粘ろう。確率は20%弱なので、それほど苦労しなくてすむはずだ。妥協ラインはプラス能力、マイナス能力ともに持っていない選手と“ランナー×”を持つ選手まで。“ランナー×”は、試合での除去を狙おう。“不眠症”と“回復×”が出た場合は、さすがにやり直したい。

⬅“ランナー×”も、試合で外せるのでギリギリボーダーラインとなるぞ。

⬅“ピンチ○”を持つ選手は、全体的な初期能力も多少高めでオトクなのだ。

会社選択の結論 エース級の投手はパワフル物産かたんぽぽ製作所で

能力の高い投手を育てるなら、キャプテンになりやすいパワフル物産とたんぽぽ製作所のふたつがやりやすい。猪狩コンツェルンの場合は雑用系の練習でチームメイト評価を稼げばオーケーだが、そもそも昇格試験で1軍をキープすることが非常に難しい。2軍落ちするとキャプテンを交代されてしまうし……。

⬅スムーズにキャプテンになれるパワフルやたんぽぽなら育成しやすい。試合で成績を残す技術が必要だが。

“安定感”のパワフル物産

最初は仕事をこなし、キャプテンを目指すのがパワフル物産の基本形。同時に“安定感”を狙えることのは、大きな長所だ。なるべく納期の短い商品を選び、部長になる前に6つ完成させてしまえば取得。“安定感”がいらないなら、納期の長い仕事を選んで期限ぎりぎりに完成させていき、2年目7月までにキャプテンになればオーケーだ。

⬅練習レベルのアップには運が絡む。球速&制球力系に重点を置いて選択しよう。

最速キャプテンのたんぽぽ製作所

とくに意識しなくても、すんなりレギュラー→キャプテンへの道が拓けるたんぽぽ製作所。業績の上昇率を最高レベルに保ってチューブ引きを加えたら、あとは倒産しない程度に仕事をすればオーケーだ。なお、練習レベルがすべて上昇したあとにも資産をためていくと社長夫人が登場して、フォーム変更のイベントが発生する。

⬅1年目11月1週にキャプテンに。弱小チームで勝ち上がるには腕が必要。

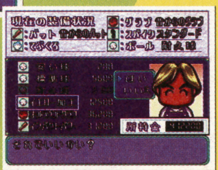
育成ルートの結論 変化球は神社、そのほかを練習でカバー

投手を育成する際に、ぜひ活用したいのが“でかける”コマンドの神社だ。この場所でできる矢部くんとの投げ込み練習はケガしないので、体調を回復せずにひたすら経験ポイントを稼ぐことができるのだ。もちろん、キャンプや強化合宿の時期にはしっかり体調を回復しておくこと。

ここでの狙いは、変化球中心の投げ込み。手に入るのは変化球ポイントと精神ポイント、イエロー加工を持っていれば投手技術ポイントも稼げるぞ。ちなみに、これが選択できるか否かの確率にも矢部評価が関わっている。やる気の上昇に“矢部くんと遊ぶ”を使い、早期の神社出現&効率アップを狙うのが常套手段だ。通常の練習では、球速&制球力アップを図れ!

“イエロー加工”を購入して神社に通いつめろ!

⬅“矢部くんと遊ぶ”でやる気&評価アップ。評価が120以上になると、神社出現のイベントが発生する。

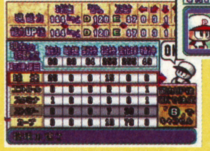


➡ショップで“イエロー加工”を購入しよう。もちろん、通常の練習をするときは再度ボールを買い替えること。

全日本強化合宿秘密テクニック

ポイントを一気に稼ぐチャンスは、強化合宿にもある。それは、変化球投げ込みの特訓イベントだ。最大の変化球レベルが3以下のときにこれが出現したら大ラッキー。この条件下では、いくら体調が低くなっても、ケガをすることがないのだ。5球すべて成功しない限り続けられるぞ。

➡最大変化レベルが3以下の状態で強化合宿に参加。あとは特訓イベントを待つ。



⬅1球成功するごとに投手技術、変化球がそれぞれ1ずつ加わる。

【タイプ別育成講座】 投手編

気分次第で勝敗が決まる“頼れぬエース”!?

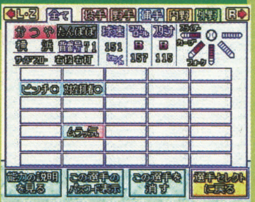
腕にはバッチリ自信があるけれど、どうもツキに見放されがち……、という人は、たんぽぽ製作所で実力勝負！ ひたすら大会成績を追い求め、エース級の先発投手を作り上げよう。“ムラッ気”はちょっとしたアクセント。お好み次第でどうぞ。

会社
たんぽぽ製作所

平均所要時間
12時間15分

ここまで育てばカンペキ！

“ムラッ気”の特殊能力をペナントで活かすため、変化レベルが4～5中程度の球種を3種類持たせることが課題。もちろん、球速も可能な限り上げておく。150キロ近くあれば、合格点だ。なお、バリエーションの変化は好みによって。“ムラッ気”を取得しないなら、変化球2種類にし、より高いレベルを目指すのもいいだろう。



⬆この選手は、3年目の日本選手権で惜しい負け方をしたのが残念。

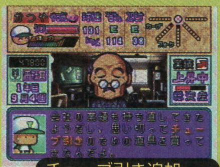
シナリオ1 まずはチューブ引きを追加

4月中は、新変化球習得＋ランニングでタフ度を上げるのが標準的。その後仕事で業績を最高レベルにすれば、第1段階は終了だ。矢部くんと遊んでやる気をキープしながら投げ込み（コントロールアップ）と進み、資産がたまってチューブ引きが追加されるのを待とう。また、7月2週～8月3週の間は体調を50以上にし、海に出かけて“ムラッ気”狙い。これは好みなので、行かなくてもいいぞ。

業績アップはお約束

⬆業績を最高レベルに保ち資産をためる。これがたんぽぽ製作所での“仕事”だ。

⬇重要なのは、1回目のチューブ引きだけ。練習レベルアップを狙うのはここまで。



チューブ引き追加

シナリオ2 キャプテンで2年目突入！

チューブ引き後の練習レベルアップは基礎体力系と守備系。これ以上追加させる必要はない。ただし、その後も月1～2回仕事を挟み、業績が横ばいになったら上昇ラインに持っていく。倒産はもちろん、警告のイベントも出さないことが大切だ。そして、1年目11月1週にキャプテンへ。もちろん、ここから練習指示でチーム力アップを狙っていこう。試合に勝つことこそが、たんぽぽ製作所のキモなのだ。

いざキャプテン！

⬆キャプテンになってからが大変。チーム力を強化することも仕事のひとつになるぞ。

⬇業績は、下降線にしないこと。3年目のラストスパートに向け、資金を温存しおこう。

業績をキープ

シナリオ3 神社の季節と試合

神社を活用するのに最適なタイミングは、2年目の日本選手権直後。この時期なら、矢部評価も十分、かつ運が悪くなければショップに“イエロー加工”が追加されているはずだ。ここからつぎの都市対抗戦までは、強化合宿に備える以外、体調回復はナシでオーケー。ひたすら神社に通い、変化球を充実させていこう。計3回の強化合宿でも能力をアップし、本格化した主人公で全国制覇に乗り出せ！！

ここで神社

⬆試合のない時期に神社へ。回復せずに通いつめ、変化球のレベルアップを図ろう。

⬇全国制覇で能力を一気に充実！ 勝負の3年目は、必ずいい成績で締めくくりたい。

目指すは全国一！

基本フローチャート

★新球種習得→基礎体力
必要な球種を早く覚えたら、残りの時間はランニングに費やしてタフ度を上げておく。

★業績アップでチューブ引き
業績最高レベルにキープし、球速系の上位練習となるチューブ引きを追加させよう。

★キャプテン交代
キャプテンになるのは1年目11月1週。自分の練習はもちろん、チーム力も強化せよ！

★業績を安定させる
倒産しないことは最前提。安定した育成をするため、業績はやや上昇ラインを保つ。

★2年目の試合
キャプテンで大会に臨む2年目も、勝負の年。結果に納得できないなら、リセットもアリだ。

★神社で変化球アップ
アイテムの出現次第だが、基本的には2年目の日本選手権終了後が神社練習の開始時期。

★3年目の試合で仕上げ
じょじょに上がってきたチーム力と主人公の能力で勝負。あとは練習で最終調整を図ろう。

リセットポイント 基本的には自由だが……

試合成績が悪かったときのリセットは、プレイヤーの腕次第だ。3年目まで行ってしまった場合は勝負をかけるしかないが、2年目は悩みどころ。納得がいかないなら、思い切ってやり直そう。また“ムラッ気”を必ず取りたいのであれば、1年目で取得できなかったらやり直す方針で。

⬆試合結果のボーダーラインは、あらかじめ決めておこう。

プラスアルファ 夏の海で“クイック○”

“ムラッ気”が取得できる7月2週～8月3週の海には、もうひとつの一大イベントがある。それは、50%の確率で出現する“クイック○”イベントだ。取得条件は“チラリと見る”（成功確率80%）で5回連続成功すること。これをメインに据え、“ムラッ気”をオマケにしてもいい。

⬆成功確率は結果33%ほど。失敗すると“クイック×”に。

【タイプ別育成講座】投手編

中継ぎ＆敗戦処理の“なんでも屋”

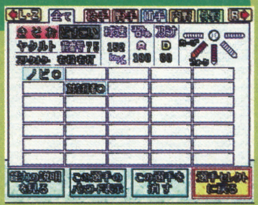
お手軽重視でスムーズ育成、それが、この選手のコンセプトだ。とはいっても、標準以上の能力は十分に見込める。手薄になりがちな中継ぎ陣の充実に活用してみよう。厳しい投手育成に疲れた人も、どすこいで小休止を取ってみてはいかが?

会社
どすこい酒造

平均所要時間
2時間35分

ここまで育てばカンペキ!

突き詰めるのはほかの会社にまかせ、この投手は少しばかり能力が低くても妥協。手早く作ることにこそ、意味があるのだ。何人か作る間に調子がよければいい投手も……ぐらいの軽い気持ちで。“伸び○”が取れたら速球、“切れ○”だったら変化球と、長所を伸ばすといいだろう。あとは、プラスアルファの特殊能力に期待。



⬆軽い気持ちで数を育てているうちに、意外なスターが生まれるかも!?

シナリオ1 ストレス増大計画

まずはドリンクを5本完成させ、シャドウピッチングを追加させるのがどすこい酒造の基本。どうせ仕事から入るのだから、最初の4週間もタフ度アップではなく変化球種の追加に費やそう。仕事が終わったら、シャドウピッチングと的当てで能力＆ストレスアップだ。ちなみに、スタートは高卒がオススメ。序盤の試合が少し苦しくなるが、ストレスの下がるイベントが少なく、衝動買いへの道が早いぞ。

仕事はシャドウまで

⬆ドリンクが5本完成して練習メニューが加わったら仕事終了。どすこいのお約束だ。

⬇神社へ通い始める時期は、ショップに“イエロー加工”が追加されたときに合わせて。

練習は球速重視

シナリオ2 衝動買いから神社へ

衝動買いは、仕事中に1回、その後しばらく練習すると2回目が発生する。ここで“伸び○”、“切れ○”のどちらかを取得していれば合格点。矢部くんと遊ぶのはここから。やる気をキープしつつ練習し、神社での変化球特訓を開始だ。1年目のキャンプ直後からこの流れに入る、のが理想形だ。なお矢部くんと遊ぶのは、ストレスをためたい序盤では使わないこと。やる気アップは、試合などの定期イベントが頼りだ。

キャンプも重要

⬆1年目のキャンプがターニングポイント。“勝ち運”を取得できれば大ラッキー。

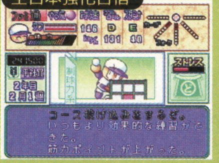
⬇神社出現イベント後発生後、2～3回矢部くんと遊び、神社へ行くのが目安となる。

満を持して神社へ

シナリオ3 最後のツメは試合で

6週に1回ストレッチやポジティブシンキングを挟みながら神社に通っていれば、次第に変化球がパワーアップしてくる。試合での活躍次第だが、2年目中盤以降では全日本強化合宿にも参加できるようになってくるはずだ。この時期になったら体調を回復＆ボールを買い換え、球速＆コントロールアップを目指そう。あとは3年目の試合でどれだけ活躍できるかが最終的な能力の決め手になる。

全日本強化合宿



⬆レベルの高い練習で、コントロールをアップ。回復を忘れたら、参加しないのもアリ。

⬇最後のツメはここ。3年目のどちらかで全国優勝できれば、十分な能力になる。

3年目の試合で勝負

基本フローチャート

★変化球追加＆ドリンク作り
最初の4週で2種類目の変化球を覚えたら、ドリンク作りに励もう。5本完成が目標だ。

★シャドウピッチング追加
制球力系の的当てと、球速系のシャドウピッチングが追加されたら、練習を開始しよう。

★衝動買い1回目
普通に行けば、仕事の途中で1回目の衝動買いイベントが起こる。ここでリセットもアリ。

★球速＆制球力アップ
追加された練習を使い、変化球以外のポイントを稼ごう。同時にストレスをためていく。

★衝動買い2回目
2回目の衝動買いイベント、そして1年目のキャンプ。ここが育成のターニングポイントだ。

★神社で変化球アップ
矢部くんと遊び始めたら、ストレスは減っていく。評価をためて、ひたすら神社に通おう。

★全日本強化合宿＆試合
試合がポイントになることは、この会社でも同じ。最後のツメでどこまで伸ばせるか……。

リセットポイント

“伸び○”、“切れ○”のどちらかは欲しい

とにかく頭数をそろえたいのであれば、よほどの大事故が起こらない限りリセットは使わなくてもいい。ただ、ここでの育成に意味を持たせたいなら、2回の衝動買いで“伸び○”、“切れ○”のどちらも取得できなかったらリセットしよう。気が早い人は、1回目で取れなかったらしてもいい。

⬆2種類の特殊能力こそが、どすこい酒造の特徴なのだ。

ラッキーイベント

“Sスライダー”＆“重い球”

斎藤くんがらみのイベントは、特殊能力の取得チャンス。山ごもりイベントの“重い球”は、ほかの会社よりも簡単に取れるのが魅力。ただヨガイベントの“Sスライダー”は、取得確率9%と苦しい。取得条件となる右投手でスタートし、取れたら大ラッキーくらいのつもりで。

⬆貴重な能力の取得もすべては斎藤くんの気分次第!?

【タイプ別育成講座】 投手編

投球練習いっさい不要の“ニュートラル魔神”

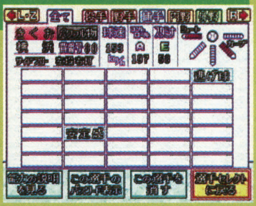
リーグ戦やペナントなどの長期戦を戦うときに、いつも安定した力を発揮してくれる抑えはやはり重要。というわけで、“安定感”の取得を第1の目標に、パワフル物産で抑え投手を作成してみた。激レア特殊能力“回復○”はちょっと……無理？

会社
パワフル物産

平均所要時間
14時間50分

ここまで育てばカンペキ！

もちろん好みにもよるが、球速高め、かつ変化球のどちらかを最大値近く、というのを目標におきたいところだ。育成期間の約半分を仕事に使うため、試合結果が最終的な能力に大きく響くぞ。抑えを育成するにしても、監督の質問イベントでは“先発向き”を選んでおきたい。キャプテンになったあとは、継投も活用しよう。



⬆ひとり作って流れをつかんだら、あとはひたすら突き詰めるのみ！

シナリオ1 変化球習得、そして仕事

スタート時に1種類の変化球にポイントをつぎ込み、4月中に新変化球を習得する、という流れは、どすこい酒造の場合と同じだ。その後はノルマの低い商品を作り続け、矢部くんに怒られないように5週に1回ストレッチまたは球磨き、というのが基本スタイルになる。最低のノルマを持つ1000人メガホン・消音マイク・通訳マイクの3つが出ればラッキー。あとは仕事のはかどり具合がカギだ。

ボールを買って新変化球

⬆コストパフォーマンスのいい“安い球”を購入し、新変化球をマスターしてしまおう。

⬇5月からはひたすら仕事に専念しつつ、5週に1回練習。ノルマの低い商品を選べ！

新商品を量産

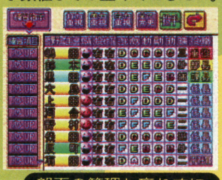
シナリオ2 “安定感”取得&キャプテン

タフ度は1年目のキャンプで上げておき、再度仕事に戻る。部長昇進のタイミングは、2年目の7月1週。この時点で“安定感”を取得できていない場合もあるが、5つの商品をクリアーしていれば、現在持っている6つ目のノルマ達成で取得できる。これが終わったら、部下たちにも練習メニューを指示し、チーム力アップに努めよう。あとは、試合に勝って練習レベルアップ発生を祈るのみ。

部長になったら勝負

⬆昇進前に“安定感”を取得した場合も、そこで仕事終了。7つ目の商品は無視しよう。

⬇パワーを重点的に上げ、援護を期待。守備力も、標準的な数値までは上げておきたい。



部下の管理も忘れずに

シナリオ3 2年目神社、3年目練習の流れで

キャプテンになったあとは、神社で変化球を鍛える。ただ、ここで“イエロー加工”が出現していないと苦しくなるぞ。この間の試合で練習レベルアップイベントが起きたら、まずは制球力系を重点的に上げておくこと。その後は好み次第だ。そして、レベルアップした練習と“社会人試合球”で3年目に勝負！コース投げ込みでコントロールを充実させつつ、試合に勝って球速アップを図ろう。

練習レベルアップ

⬆2年目にコース投げを追加できればラッキー。神社に行かず、練習のみで稼ぐ手もある。

⬇神社で変化球ポイント＋精神力をため、制球力系の練習でコントロールをつけよう。

能力を充実

基本フローチャート

★変化球習得→新商品作り
2種類目の変化球を習得しつつ、お決まりの仕事タイムへ。どすこいと同じ流れだ。

★1年目キャンプ
体調を整えて1年目のキャンプに突入。ここで一気に最大までタフ度を上げてしまおう。

★2年目都市対抗
予選を勝ち抜くと、キャプテンになってから本大会を戦うことになるのがポイントだ。

★部長昇進
2年目7月1週に昇進。さっそく全員に練習を指示しよう。チーム力強化も課題のひとつだ。

★“安定感”ゲット
部長に昇進する前に取得できれば理想。あまりにも時間がかかりすぎた場合はリセット!?

★練習レベルアップ
2年目に2回イベントがおこるといい感じ。コース投げ込みでコントロールをアップせよ。

★3年目の試合で仕上げ
最終的な能力を決定づけるのがココ。どちらかで全国優勝できれば、優秀な選手に育つ。

リセットポイント 仕事のはかどり具合がカギ

どれだけ早く仕事を終わらせられるかがパワフル物産のポイント。“安定感”取得のためには、仕事のはかどりかたが重要だ。2年目の8月に入っても6つ目の商品が完成しないなら、やり直してもいい。また、練習レベルがあまりに上がらない、という場合もリセットを考えたい。

⬆“安定感”の取得時期は、仕事のはかどり方次第で。

応用例 先発投手もパワフル物産で

先発投手を作るときも、基本スタイルは同じ。球速分をスタミナに回して対応すればオーケーだ。先発の場合は“安定感”の意味もやや薄れるので、仕事のペースは遅めでいい。もちろん、余裕を持ってノルマをこなすことは大前提だが、練習もはさんで効率をアップしよう。

⬆昇進できれば問題なし。練習をはさみながら仕事を。

【タイプ別育成講座】

野手編 レギュラークラスから控え選手までそろえる

比較的育てやすい野手ではあるが、こだわりだすとキリがないもの。とくに猪狩コンツェルンでは経験ポイントが稼ぎやすく、オールAの万能選手を作ることもできる。しかしペナントでは、能力の高い選手が必ずしも活躍するとは限らない。18人の中には、特色のある選手を加えたいところだ。個性派打線を作り出すために、アベレージ型からパワー型、そして守備型まで、さまざまなタイプの選手を育成しよう。

初期能力はこれでスタート!

野手も5種類の選手が登場する。ベストは言うまでもなく"センス○"を持った選手だが、出現確率は9.6%と低めで、出すまでには苦労が必要。となると、60%で出現するプラス・マイナス能力なしの標準的な選手もボーダーラインとしておきたい。なお、そのほかはマイナスの能力、または病気持ちの選手になるが、標準選手の確率が高いだけに、使わないようにしておこう。

←"センス○"を持つ選手。病気もついているが、虫歯を治療しておけば問題なし。

←特殊能力を持っていない選手も十分合格点だ。育成での成長にかけよう。

会社選択の結論 レアな特殊能力を除けば猪狩コンツェルンのみでも

結論をいえば、猪狩コンツェルンのみ、ということになる野手。仕事ナシという環境なので、1軍さえキープしておけば経験ポイントは十分に手に入るはずだ。そのほかの会社をプレイするのは、そこでしか取れない特殊能力を取得したいとき。たんぽぽ製作所でのサブポジイベントは、その代表例といえる。

←基本的には、猪狩コンツェルンのみでオーケー。そのほかの会社は、固有の特殊能力を取得したい。

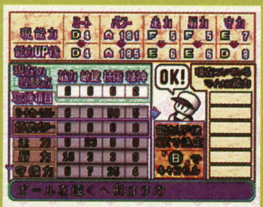
バランスの猪狩コンツェルン

1軍をキープし追加されていく高度な練習を活用して、経験ポイントをひたすら稼ぐ。能力アップはもちろんのこと、野手の場合はポイントの振り分けで取得できる特殊能力が多いので、選手ごとの個性を出すことも容易だ。余裕があったら、とまり木出現を待って絵美利を彼女にしよう。最大の目標となる"威圧感"の取得も目指したいところだ。

←早期レギュラー&キャプテンを目指すことが能力アップ、最大のポイントになる。

パワー重視ならどすこい酒造

猪狩コンツェルンでは、ウェイトトレーニングが終盤にならないと出現しないため、パワーがイマイチ上がりにくい。そこで、パワーを最大近くまで上げたいなら、どすこい酒造を選ぼう。筋力系の練習自体、入る経験ポイントが高めに設定されている。ドリンクが8本完成した時点で、3回目の練習レベルアップでウェイトトレーニングが追加されるぞ。



←パワーが圧倒的に上がりやすい。迫力のある選手を作りたいならココだ。

育成ルートの結論 自由な方針のなかに自分のスタイルを見つける

猪狩コンツェルンでは、1軍昇格前に雑用系練習を組み込んで監督評価やチームメイト評価を十分に上げておき、1軍昇格の最速タイミングでレギュラー、そして2年目の都市対抗後にキャプテンへ、というのが黄金パターンになる。あとは1軍をキープすれば、おのずと優秀な選手が育ってくれるのだ。ただし、キャプテンになった際には、試合での難度がアップすることも事実。自信がないなら、レギュラーが確定したあとに精神系の練習を多用してチームメイト評価を落とし、あえてキャプテンにならずにプレイするのも悪くないぞ。さらには、3月4週の入れ替え試験で2軍落ちし、大会前にラクラク1軍昇格を目指すという手も……。

自分のスキルに合った育成メニューを

←腕に自信があるなら、監督評価とチームメイト評価を上げ、最速レギュラー&キャプテンを目指そう。

➡そして、つねに1軍をキープ。練習プログラムをバランスよくこなせば、スペシャル選手ができる。

結局差がつくのは大会結果

試合での成績が能力アップに大きく関わることは、投手、野手ともに同じだ。当然、練習では一定量の経験ポイントしか得られないので、ここでいかに差をつけるかが最重要なのだ。とくに、絵美里を彼女にして"威圧感"取得を狙うときは、3年目にほとんど練習ができない。

➡キャプテンになったあとは、主人公を1番に据えて打席を回そう。

←バッティングに自信がある人は、もちろん強振でホームラン狙い!

【タイプ別育成講座】 野手編

核弾頭はおまかせ！“不動の斬り込み隊長”

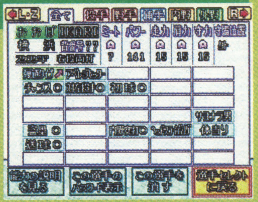
猪狩コンツェルンなら、能力に自由が効く。さまざまなパターンを作り、打順やポジションに合った選手を育てていこう。ひとつのパターンとして、ここでは1番タイプの外野手を紹介。基本の育成方針を固め、主力を一気にそろえるのだ！

会社
猪狩コンツェルン

平均所要時間
4時間25分

ここまで育てばカンペキ！

ポイントで取得できる特殊能力は“パワーヒッター”すべてゲット、かつパワー以外が最大値、というのが最低ライン。大会の成績次第で練習メニューを調整し、この目標をクリアーしよう。また、予選など余裕のある試合では主人公の打順の前にお膳立てをし、“満塁男”などの特殊能力取得を狙っていきたい。



⬆試合で勝ち続けていたら、いつのまにかオールAになっていたり。

シナリオ1 日本選手権出場を目指す

4月はランニング、そしてやる気をアップして練習に突入する。ここで最初の課題となるのは、最速のタイミング、つまり1年目9月に開催される日本選手権に出場することだ。そのためには、2回の入れ替え試験に合格することはもちろん、監督評価も上げておかなければならない。1軍昇格前に雑用系の練習を多くこなそう。これでチームメイト評価も上がるので、キャプテンへの道が楽になるぞ。

雑用をしっかり

⬆3軍では声を出し、2軍では球を拾う。ここで監督の評価を十分な値にしてしまおう。

⬇監督評価は50程度まで上げる。このコメントが出てきたら、ほかの練習に移行しよう。

コメントをチェック

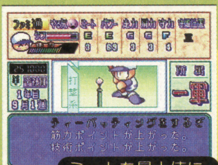
シナリオ2 入れ替え試験をしのぐ

1軍での練習は、打撃系（ティーバッティングなど）が最初の軸。ターゲットはもちろん入れ替え試験だ。ミートを最大にしつつ、イメトレで精神力を上げて“アベレージヒッター”もゲットしよう。なお、能力を突き詰めるよりもスムーズな育成を、という人は、1年目3月4週に2軍落ち、翌年5月4週に1軍復帰のスケジュールを組むといい。練習のレベルアップが遅くなるが、必要な練習はそろう。

まずは打撃練習から

⬆初期の練習は、ティーバッティングオンリー。その後、イメトレで精神力を稼ごう。

⬇最初にミートをアップするのがこの会社のセオリー。強振が好きな人はパワーでも可。

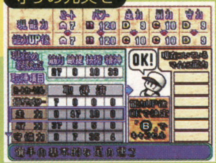


ミートを最大値に

シナリオ3 ポイントで特殊能力を取得

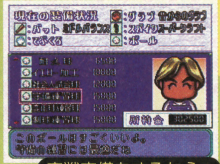
このタイプの場合は、“アベレージヒッター”取得後から走力や守備力、肩力を鍛えるメニューに移行する。ただし、守備系練習のレベル2となる近距離ノックは控えめに。タフ度が大きく下がり、練習の能率が下がってしまうぞ。軸となる走塁系の練習と打撃練習で余る技術ポイントを守備力にまわしていこう。そして、最後に“パワーヒッター”以外（取得してもいい）の特殊能力をそろえていけば完成だ！

守りの充実を



⬆走力や守備力、肩力は早めの仕掛けでアップ。パワーはあとで上げればいい。

⬇最後の調整で実戦守備をするなら、“守備練習球”で1%の“送球○”に期待する!?



実戦守備をするなら

基本フローチャート

★タフ度アップ→2軍昇格
タフ度を上げ、1回目の入れ替え試験へ。矢部くんと遊んでやる気も最大値にしよう。

★球拾いで監督評価アップ
2軍昇格の前後に雑用系練習を組み込む。ケガをする危険性はないので、回復はナシで。

★1軍へ昇格
打撃練習に移行しつつ、8月4週に2度目の入れ替え試験。1軍に昇格してレギュラーへ。

★1年目日本選手権
成績に運が絡むのはしょうがない。自分の活躍を最優先に。すぐに負けても気を落とさず。

★バッティングを伸ばす
チームメイト評価は十分なはず。精神系の練習を組み込んで“アベレージヒッター”も。

★1軍キープが第1目標
ヒット3本＋バント2回が1軍キープの基本パターン。余裕があったら長打を狙おう。

★キャプテン→能力値を調整
2年目の都市対抗が終わるとキャプテンに。3回の大会をこなしつつ必要な能力をゲット。

リセットポイント 2軍落ちするタイミング次第で

ポイントをどこに設定するかは自由だが、試合直前の重要ポイントで入れ替え試験に失敗するようなことがあったら、やり直しを考えたい。とくに、キャプテンになった直後のタイミングは最悪。キャプテンになる前や、3年目まで進んでいる場合は、調子次第で続けてもいい。

⬆進くんの特訓イベントによるケガも怖い。無理はしない。

応用例 正捕手も猪狩で作ってしまおう

猪狩コンツェルンで選手を育成するうえでのパターンは、どのタイプでも基本的に同じ。あとは重点を置く能力を調節し、2年目以降の練習を選択するだけだ。たとえば捕手なら、実戦守備を取り入れて技術ポイントを重視。ポイントで“キャッチャー◎”や“ブロック○”を取得しよう。

⬆捕手は、“キャッチャー○”取得の進くんイベントもある。

【タイプ別育成講座】野手編

宝くじ打法で挑む“パ・リーグ専用兵器”

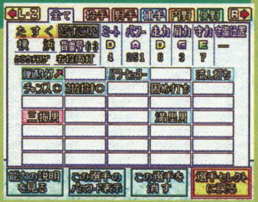
どすこい酒造の長所のひとつは、筋力ポイントを稼ぎやすいこと。筋力系練習の効果がほかの会社よりも高いので、法外なパワーを持つバッターが作れるのだ。方針はとにかくパワーを追求。DH要員として、意外性を追求してみるのも一興？

会社
どすこい酒造

平均所要時間
1時間45分

ここまで育てばカンペキ！

とにかくパワー、そして“パワーヒッター”があればオーケー。もちろんほかの能力を上げてはいけない、ということはないのだが、パワーを削るのはさけよう。また、実際に使うなら“アベレージヒッター”はつけないようにしたい。試合を見ずにペナントなどを進める際、ホームランが出にくくなってしまうのだ。


⬆“三振男”もホームラン数アップにつながるような感触が。

シナリオ1 鉄ゲタから仕事へ

鉄ゲタでタフ度アップ、というのはお決まりのパターン。その後ウェイトトレーニングの追加を狙って仕事に励もう。ドリンク作りのノルマは8本だ。このとき、もろみには米を選んでおくといい。“もち”以外とかけ合わせて味見すれば、筋力ポイントがアップするぞ。上がり幅がとくに大きいのは、“にんじん”、“豆”あたり。その分敏捷、技術ポイントが下がるが、大きな影響はないだろう。

練習レベルアップ

⬆ドリンクが8本完成すれば、筋力系練習がレベルアップ。ウェイトトレーニング追加だ。

⬇ドリンク作りでも筋力アップ。米をもろみにすれば、味見で筋力ポイントが手に入る。

もろみは米を選ぶ

シナリオ2 衝動買いイベントは？

仕事のあとは、もちろんウェイトトレーニング主体の練習へ。この間、衝動買いイベントが起こるが、役立つのはトレーディングカードぐらい。20%の確率でレアカードが出現し、“初球○”または“チャンス○”&“逆境○”が取得できる場合があるぞ。あとは、安いものが出るのを願うのみだ。ストレスを減らしたいときは、回復を兼ねたマッサージ（スポーツジム）や居酒屋、きまぐれ温泉がオススメ。

ひたすら筋力アップ！

⬆予定どおり、ウェイトトレーニングへ。ほかの能力値は試合のみ、ぐらいのつもりで。

⬇高いものが出て所持金が足りなくなるのが怖い。喜ぶべきは、特殊能力よりもやし!?

もやしがうれしい

シナリオ3 試合で長打を打ちまくれ！

各試合では、強振で長打を狙いまくる。ホームランを打てば、経験ポイントも一気に稼げるぞ。“三振男”をつけたくないなら追い込まれてからのミート打法だが、気にせず強振を続けるのもアリだ。さらに、ここで特殊能力も充実させることができれば言うことなし。“対左投手○”、“初球○”あたりを狙いたい。なお、試合で手に入れた筋力以外のポイントは、ミート少々&走力につぎ込もう。

スタンドー直線

⬆狙いはホームラン！　経験ポイントを一気に稼ごう。もちろん、チームの成績も重要。

⬇キャプテンではないので状況作りはできないが、逆に取得しやすくなるものもある。

特殊能力もゲット

基本フローチャート

★鉄ゲタ→仕事
お決まりのパターン。鉄ゲタはタフ度の上がり幅が大きいのが魅力だ。もろみは米で。

★衝動買い
プラスの特殊能力を取得できれば理想的だが、むしろ悪いものが出ないことのほうが重要。

★ウェイトトレーニング追加
待望の筋力系練習がレベルアップ。8本目のドリンクが完成した時点で追加されるぞ。

★ひたすら筋力稼ぎ
ウェイトトレーニングを活用し、この選手の最大の目的となるパワーアップを図ろう。

★斎藤くんイベント？
ゴルフイベントが起こるまで“パワーヒッター”の取得を待っておくのもひとつの手。

★試合で1発を狙え！
パワーを活かし、強振で長打を狙う。ホームランが出れば、経験ポイントもバッチリ。

★その他の能力を少々
DH専用打者なので、当然守備力、肩力はいらない。余ったポイントは走力につぎ込もう。

リセットポイント　スポーツカーだけは絶対にさけたい

なんといっても最大の障害となるのが衝動買いでの車だ。購入することはムリなので、ストレスを減らすことになるが、きまぐれ温泉が出ていないとかなりの時間がムダになる。よほど調子がよくない限りはここでリセット。進行自体が楽なので、それほど苦にならないはずだ。

⬆きまぐれ温泉は、ストレスの下がり幅が非常に大きい。

ラッキーイベント　イベント男、斎藤君に賭けるか否か

うれしいのは、斎藤くんのゴルフイベント。うまくいけば“パワーヒッター”が取得でき、その分パワーにつぎ込むポイントが多くなる。ただし、取得確率は5%とかなり低く設定されているのが残念。また、ゲームセンターが追加されたら、“パワーウェイト”のアイテムを狙ってもいい。

⬆出現確率は高め。ここで取れればおいしいのだが。

【タイプ別育成講座】野手編

ケガ人を待ちつづける“ベンチ暖め係”

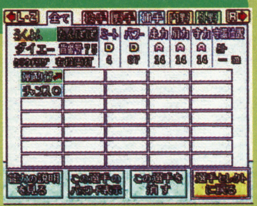
リーグ戦やペナントで長期戦を戦っていると、どうしてもケガ人が出てしまうもの。こういうときに欲しいのが、複数のポジションを守れる選手だ。普段目立たなくても、困ったときには助けてくれる。縁の下の力持ち的な存在を目指して。

会社
たんぽぽ製作所

平均所要時間
3時間5分

ここまで育てばカンペキ!

2個のサブポジ取得を目指し、走力、守備力、肩力を及第点レベルまで上げることが目標。残りのポイントを打撃面に回す感じになる。ただ、育成の中では打撃系→守備系という順番になるので注意しよう。サブポジで取りたいポジションと、育成途中の能力値を合わせていくことが最重要課題となる。



⬆守りに安心感があることが大切。走力、守備力、肩力がAなら合格。

シナリオ1 仕事と練習の流れ

4月のランニングでタフ度を上げたあとは、さっそく仕事に取りかかる。業績を最高値にして練習レベルをアップさせ、サブポジイベントにたどり着くことが第1の目標になるのだ。最初の練習レベルアップイベントでトスバッティングが追加されるので、まずはそれを活用して打撃力をD程度までアップさせよう。最低限試合で打てるレベルにしておけば、スムーズな育成路線を歩むことができる。

業績が最優先

⬆サブポジイベントに向けて業績を最高に。その後もキープするように仕事を挟む。

⬇最初の練習レベルアップは打撃系。これを利用してミート、パワーを少し上げよう。

トスバッティング追加

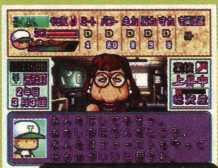
シナリオ2 守備系の能力値に目を向ける

つねに業績をキープしておくのは基本中の基本。そのうえで、ミート、パワーがDになったら走力、守備力、肩力に目を向ける。キャプテンになったあとの試合も活用しながら能力値をアップさせていこう。資産上昇→練習レベルアップで資産減少を繰り返し、近距離ノックのつぎがサブポジイベント。狙ったサブポジを取得したいなら、一度断わってポジション別の能力値の条件を満たすのも手だ。

守備系の能力を上げる

⬆練習と試合でポイントを稼ぎ、3種の能力を調整。サブポジとの兼ね合いも考えて。

⬇練習が全種類アップしたあとに、同じ条件でサッチーが登場。ポジションはどこ?



1回目のイベント

シナリオ3 2種類のサブポジションを取得

ポジション別の条件は、走力8以下、肩力14以上で捕手、走力9以下、守備力10以下で一塁手、守備力10以上、肩力10以下で二塁手、パワー91以上、肩力12以上で三塁手、走力12以上、守備力12以上で遊撃手、パワー90未満、走力12未満で外野手。とくに取りたいポジションがないのであれば、守備系の能力を普通に上げていけば2種類のサブポジがつく。狙うなら、条件に合わせて能力値を調整しよう。

2回目のイベント

⬆能力値を上げていけば、つぎのサブポジイベントで別のポジションを与えられるはずだ。

⬇サブポジは2個までしかつけられない。その後は“送球〇”なども取得していこう。

ラストを締めくくる

基本フローチャート

★ランニング→業績上げ
業績を上げる作業は、たんぽぽ製作所の基本だ。さっそく5月から仕事に入るのが定石。

★打撃中心の練習
最低限、試合で活躍できる打撃力が欲しい。最初に追加されるトスバッティングを活用。

★キャプテンになって2年目
1年目10月4週にキャプテン指名。試合に勝って、プラスアルファの経験ポイントを得よう。

★そのほかの練習へ
追加される練習を活用し、走力、守備力、肩力もアップ。サブポジイベントに向けて準備。

★サブポジイベント1回目
社長夫人登場1回目。もちろん、再度業績を最高レベルまで上げておくことを忘れずに。

★能力値を調整
サブポジイベントの1回目と2回目の間に能力値を変え、2種類目のサブポジを狙う。

★サブポジイベント2回目
取れるサブポジは能力次第。狙って取るなら、目標に合わせて能力値を調整しておくこと。

リセットポイント 1回のプレイでも十分イケル

練習期間が制限されるため、高い能力を目指すためには、大会で好成績を挙げることが必須。2年目は最低限予選決勝まで進むことを目標にし、達成できなかったらやり直すのが目安だ。ただ、もともと控え選手が目的なので、こだわらずにゲームを進めてしまってもいい。

⬆強敵猪狩コンツェルン。2年目はここまで進めればよし。

ラッキーイベント “サブポジ〇”&“守備職人”

できれば、守備系の特殊能力で付加価値をつけたいところ。しかし、“サブポジ〇”は得意先の接待「物真似」などで20%の確率、“守備職人”は凜とバレー「いっしょにやる」で10%の確率(守備力7以上必要)。どちらも出現しにくいランダムイベントで、かつ取得確率も低い。

⬆ランダムイベントは結局運次第。狙って取ることはできない。

【タイプ別育成講座】 野手編

最強の下位打線を担う“サブマシンガン打線”

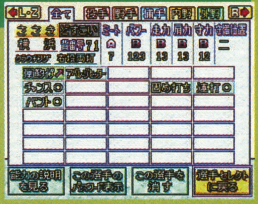
スピード育成がウリのどすこい酒造で、最強の下位打線を結成せよ！ ここなら取得しやすい“連打○”の能力は、ペナントでも大きな力を発揮してくれること請け合いだ。ヘリの音はもう聞きたくない、と思ったら親方に会って気分転換!?

会社
どすこい酒造

平均所要時間
2時間40分

ここまで育てばカンペキ！

キャプテンになれず、大会での成績にもつねに運が絡むどすこい酒造。それだけに全体的な能力の伸びはそれほど期待できない。ただ、“アベレージヒッター”や“チャンス○”など、“連打○”の能力をさらに伸ばす特殊能力はいくつか欲しいところ。あとは試合とラッキーイベントでのプラスアルファに期待。



⬆能力はスタイルに合わせてお好み次第。特殊能力にこだわりたい。

シナリオ1 やっぱり最初は仕事

鉄ゲタは3回こなせばタフ度がほぼ最大になる。最初の1週はやる気アップのために矢部くんと遊びにいくか、またはダンベルで筋力を上げておこう。その後、仕事でドリンクを5本。マシン打撃と近距離ノックが追加されたら仕事は終了だ。もろみに米を選び、筋力が大きく上がるにんじん、精神の上がるパワリン、チーズ、肉をかけ合わせるといい。また、仕事中の練習は球磨きがオススメだ。

近距離ノック追加

⬆近距離ノックまででオーケー。パワーを上げるならウェイトトレーニングまで仕事。

⬇どすこい酒造の近距離ノックはタフ度が下がらない。能力アップにひと役買うぞ。

2種の練習を活用

シナリオ2 “連打○”取得の流れ

カギになるスポーツジムが出現したら4回分のチケットを購入し、球緒とのデート開始だ。ただ、運が悪いとイベントを消化する前にスポーツジムが潰れてしまうので、1年目の最後あたりにあらかじめ少しデートしておくのもいい。彼女にしたあとは遊園地でジェットコースターなどを選択、そしてスポーツジムに3回行く。次のデートでやせた球緒と遊園地の観覧車に乗れば、目的達成となる。

球緒を彼女に

⬆チームメイトの邪魔にめげず、根気よく球緒を誘おう。所持金とストレスに注意。

⬇遊園地のあとスポーツジムに3回行くと、やせた球緒登場！ 髪の色まで……。

そして激ヤセ！

シナリオ3 ついでにプレゼントも

球緒からの誕生日プレゼントは、つきあった期間が24週未満でドリンク、24〜47週でプロモデルのバット、48〜71週でプロの神髄本・打撃編、72週以上でメジャーリーガー養成ギブス。スポーツジム出現後に球緒を彼女にするパターンでは、たいていの場合3年目の誕生日にバットがもらえる計算だ。ここからは、マシン打撃＋スカウトの食事で効率がアップする。さあ、ラストスパート！

練習のスケジュール

⬆最初はマシン打撃で打撃力アップ、その後スプリント＆近距離ノックでほかの能力を。

⬇プロモデルのバットをもらって効率アップ！ 再度マシン打撃に切り替えよう。

誕生日プレゼント

基本フローチャート

★仕事で近距離ノック追加
4月中の鉄ゲタ後、仕事でドリンクを5本。パワー型にしないなら、5本作ればオーケーだ。

★総合力を充実
打撃力を少し上げ、近距離ノックとスプリントへ。パソコンに期待し、守備力を早めに。

★スポーツジム追加
追加される確率は高い。所持金節約のため、4回分のチケットにしておくのが無難だ。

★球緒を彼女に
スポーツジムが追加される前に少しデートしておいてもいい。邪魔が少なければラッキー。

★“連打○”取得
遊園地でのイベントを起こし、スポーツジムに3回。再度遊園地に行き、観覧車で取得。

★3年目の誕生日
普通に進めば、ここでプロモデルのバットをもらえるはず。誕生日が早めだとうれしい。

★マシン打撃で仕上げ
手袋を購入してマシン打撃。バットの性能がいいので、スカウトの食事で元が取れる。

リセットポイント 残金にどうしても不安が……

球緒とのデートが必須になるので、所持金が不安。初期の衝動買いでパソコンやニンテンドウ64などの高い商品が出たら、リセットしてもいい。アイテムの購入を最低限に抑え、支出を少なくしておことのも重要だ。また、2年目中盤までにスポーツジムが出現しなかった場合もやり直し。

⬆所持金に余裕を。衝動買いとアクシデントにも備えよう。

ラッキーイベント どすこいだけに期待大！

衝動買いでは、守備力13以上確率40％で“守備職人”のパソコンが狙い。ランダムイベントは出現率と取得確率が高いお菓子イベント“固め打ち”（せんべいを選択）が期待大だ。取引で「おかまいなしに〜」を選択したときの“粘り男”も、ほかの会社より確率が高いぞ。

⬆取得確率は高い。試合で5安打して取得するよりもラク。

【タイプ別育成講座】野手編

チームにひとりは必須“選手会長請負人”

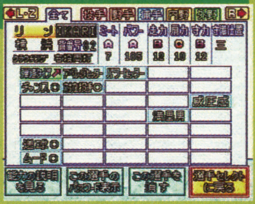
相手投手の制球力を乱し、スタミナを削り取る“威圧感”。しかも、前後の打者にも影響があるというからオドロキだ。この特殊能力を狙うときには“ムードO”も同時取得ができるので、あらゆる面でチームに貢献する選手ができあがるぞ。

会社
猪狩コンツェルン

平均所要時間
5時間35分

ここまで育てばカンペキ！

目標は、“威圧感”取得＆オールA。しかし、大卒かつ3年目はまったく練習をしないので、特殊能力まで手を回していると、この結果を残すのはなかなか難しい。そこでポジション次第では守備力や肩力を少し落とし、その分を打撃力に回すことを考えよう。最低限、ミート＆パワーはAにしておきたい。



⬆打撃力は抜群。4番打者は別に作り、5番に配置するのもいい。

シナリオ1 猪狩コンツェルンの基本どおりに

野手の育成は、休みコマンドでの体力回復量が大きい高卒が基本。しかし“威圧感”を取得するなら、当然大卒でのプレイが必須だ。できれば、初期能力に“センスO”が欲しい。さて、中盤までの流れは1番タイプ（96ページ参照）と同じ。基礎体力から雑用、1年目の日本選手権でレギュラーになって打撃練習、ミートを上げて1軍キープ、がお約束だ。スムーズにこなして後半に備えよう。

基本どおりの育成

⬆中盤までの育成は、1番タイプと同じ。打撃力を鍛えて入れ替え試験を乗り切れ！

⬇スタートは大卒。スナックとまり木の出現を祈ろう。ジュテームだったらリセット。

絵美里さん登場

シナリオ2 絵美里を彼女にするタイミング

途中の体力回復に（兼やる気アップ）とまり木を適度に使い、3年目に入ったあたりで彼女にしよう。ここからの練習は5週に1回、8月の強化合宿も断わり、残りの時間をすべてデートにつぎ込む。夏に1回映画館、7月3週〜8月2週に海、そのほかは公園とシティーセンター。公園では最重要のお弁当イベントを発生させ、“ムードO”を取得（彼女評価170以上）しよう。その後評価を200以上に。

とにかくデート

⬆3年目から計画開始。シティーセンターでは金にモノを言わせてプレゼントを買う。

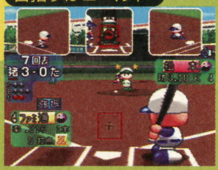
⬇お弁当イベントと彼女評価200以上の条件を満たしていれば、“威圧感”ゲットだ！

“威圧感”取得！

シナリオ3 各試合でのポイント

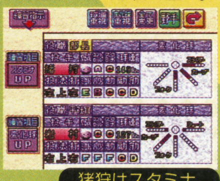
“威圧感”取得のために時間が必要なこのタイプでは、試合でのポイント稼ぎがほかの選手よりもさらに重要だ。キャプテンになったあとの予選試合では、できる限りコールド勝ちを目指し、大量ポイントをゲットしよう。また、練習の指示にもちょっとした工夫をしてみたい。本大会で延長戦になることも考え、チームメイト能力が上がった3年目には、エース猪狩のスタミナをアップするといいぞ。

目指すはコールド



⬆ひたすら打ちまくる！　弱小チームが相手なら、コールド勝ちも十分可能なはずだ。

⬇本大会では延長戦になる可能性もある。猪狩のスタミナを上げておくと役に立つ。



猪狩はスタミナ

基本フローチャート

基礎体力から雑用へ
猪狩コンツェルンの基本方針を貫く。タフ度アップ後、6月いっぱいまで雑用系練習。

★とまり木出現
1回目の入れ替え試験後、とまり木かジュテームが出現する。ジュテームだったら……。

★基本の育成メニュー
入れ替え試験を生き抜く打撃力をつけたら、総合力アップへ。ゲームセンターもアリ。

★回復にとまり木活用
3年目に入るあたりから、体調回復にとまり木を使い始めるといい。やる気も上がる。

★絵美里を彼女に
3年目に入ったら、すかさず彼女にする。ここからの経験ポイントは、試合で稼ぎ出そう。

★お弁当イベント
最大のカギになるのが、お弁当のイベント。ここでは、“ムードO”も取得できる。

★“威圧感”取得！
絵美里の婚姻届で、目標達成。能力値や特殊能力をどこまで取れるかが最大の課題だ。

リセットポイント 究極までこだわれ！

究極選手を目指すなら、とことんまで。ジュテームの出現や入れ替え試験の失敗はもちろんのこと、特訓イベントその他でのアクシデントも、リセットの決め手になる。とりあえずチームの頭数をそろえたい、というのでなければ、各大会での成績も突き詰めろ！

⬆最後はダイジョーブ博士？　最強の選手を作り上げろ！

ラッキーイベント “広角打法”が手に入れば……

2年目以降に起こる進くんイベント。ここでの“広角打法”取得確率は、ミート×2%だ。この時点でミートは7になっているはずだが、それでも14%と確率は低い。また、ゲームセンターに行って“パワーウェイト”や“初球O”、“4番O”を期待してみるのもいいだろう。

⬆“広角打法”は、猪狩コンツェルンの一大イベントだ。

実際に活躍するのはどんな選手？

せっかく作った自慢の選手がイマイチ活躍してくれない……。育成した選手を使ってみて、こんなことを感じた人も多いと思う。ここでは、ペナント、観戦、対戦の各モードで、どんな選手が活躍しやすいのかを検証してみよう。

①ペナント　ホームランが出にくい!?

リーグ戦やペナントで試合を見ずに進行させた場合、能力は低めなのに意外な活躍を見せるオリジナル選手や、その逆のケースが数多く見られる。また、ホームラン数が伸びにくい傾向にあることも特徴のひとつだ。

↑とにかくホームランが出ない。全員ミート打ちなのか？

投手　“安定感”を重視せよ

成績にバラつきはあるが、とりあえず能力を高くしておいて損はない。球速があり、最大値近くの変化量を持つ変化球を2種類持っていれば、かなり活躍してくれるぞ。ペナントなどの長期戦では何人かの先発投手には“安定感”を持たせておくなどして、チーム全体の工夫もしていきたいところだ。

↑1番手に配置した投手は、必然的に登板回数が多くなる。

野手　アベレージタイプが有利

伸びないホームラン数に対し、打率を伸ばすことは容易なはずだ。とくに、パワーの高いアベレージタイプは活躍する傾向がある。また、盗塁数にも注目したい。走力最大値の15にして、“盗塁○”を持たせておけば、日本記録を塗り替えるのも夢ではない。足で稼ぐ近代野球を見せろ!

↑“打高投低”の雰囲気がただよう。打率を稼ぐのは簡単だ。

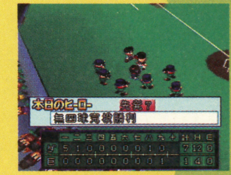
②観戦　試合を見ると大きく変化

同じリーグ戦でも、試合を見る観戦モードとなると、様子が大きく変わってくる。パワーのあるバッターは強振が多くなり、ホームランを量産することも少なくない。結果、得点すべてがホームランというケースも……。

↑ホームラン数は、試合を見ていると飛躍的に上昇するぞ。

投手　スタミナはいらない

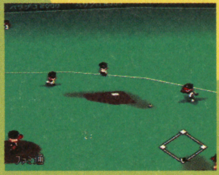
早打ちが目立つ観戦モードでは、100球以下の球数で完投することがほとんど。だからスタミナはBもあれば十分だ。また、特殊変化球はパームが×、チェンジアップが○。調子に左右される部分も大きく、好調なら変化量があまり大きくなくても3種類以上持っていたほうが抑えやすいぞ。



↑球数は非常に少ない。スタミナCでも余裕で完投可能だぞ。

野手　パワーで押し切れ!

パワーが一定以上ある選手は、ことごとく強振してくる。ミート打ちさせるほうがかえって難しいぐらいだ。となると、どうせなら“パワーヒッター”を持つ選手を多く組み込み、長打力を優先させてしまったほうがオトク。アベレージ型の選手は、パワーを上げすぎないようにしたほうがいい。



↑長所を伸ばす方針で。もちろん守備力も重要になるのだが。

③対戦　当然のごとく能力勝負

自分で動かして対戦する場合にどんな選手がいいのかは、ある程度わかるはず。能力が高いことはもちろん、自分のプレイスタイルに合った選手を育て、チームに加えていこう。とくに野手は好みがわかれるところだ。

↑変化量が大きいと読み切られることも。

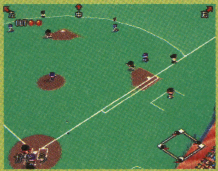
投手　変化球に工夫を

熟練者を相手にするときに重宝するのが、変化球を察知されない“リリース○”の能力。となると、エビータにもらえる野球超人伝は必須か!?　また、変化球種はシュートを筆頭とする球速の速いものが対応されにくいぞ。変化が予測できないナックルも、打たれにくいが投げるほうも予測できない。

↑自分にとってイヤな球は、相手にとってももちろんイヤなはず。

野手　“粘り男”が便利

強振に自信がある人はパワー型、ミート打ちが好きな人はアベレージ型、というのが基本。そのなかで注目したいのが、“粘り男”の能力だ。これを持っていると、バットを振り始めてからでもカーソルを動かせるので、大きく有利になるぞ。対戦専用の特殊能力、といってもけっして過言ではないのだ。



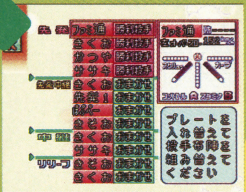
↑“粘り男”があれば、読み負けしてもカットしやすいのだ。

選手の起用法について

ペナントモードなどでコンピューターにおまかせで対戦する場合、起用法を細かく設定できることは、『パワプロ2000』の特徴のひとつ。ただ、実際の動きは個々の選手の能力による部分が大きく、それほど影響は出ない。オリジナルチームを使う場合は、起用法よりも選手の能力に特徴をつけることを優先し、役割を変えていこう。

投手の場合

強打者を相手に打ち込まれることも多い投手陣は、継投策を重視したい。先発投手は、“スタミナ次第”や“勝利投手”、“100球”の指示を多めにしよう。また、上の位置に配置した投手ほど重用されやすいことも特徴だ。必ず能力順に配置するようにすべし。



↑エース級の投手は、1番上の位置に配置するのが基本だ。

野手の場合

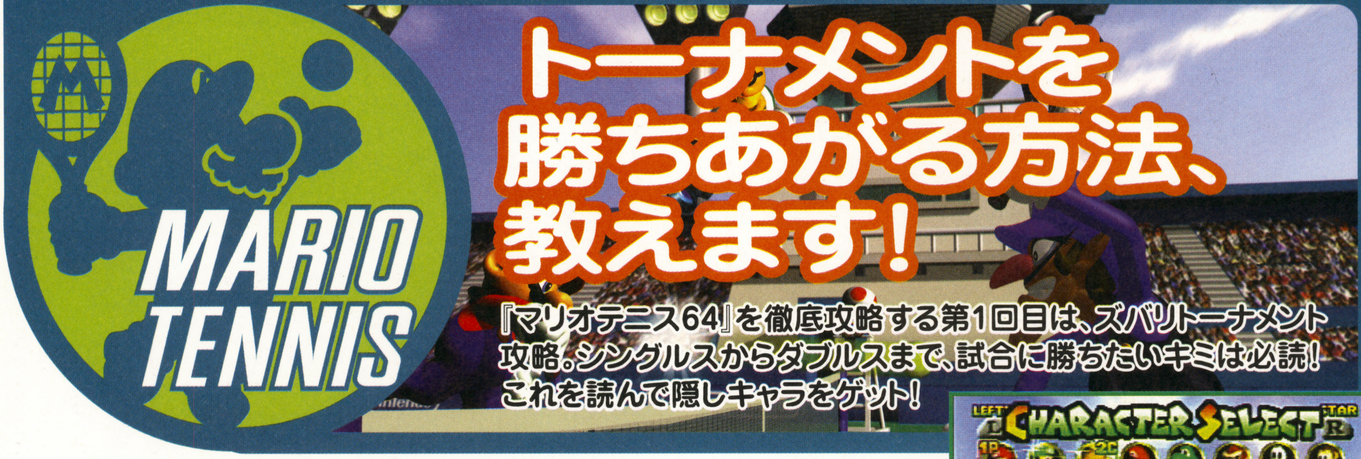
選手の動きには、能力値のほかどうやら打順も影響してくるようだ。1、2番にはアベレージタイプ、4、5番には長打力のある選手を置くなどして、セオリーに忠実な打順を組んでいこう。控え選手の能力次第だが、打順ロックもぜひ活用したい。

↑起用法自体は、それほど大きな影響がない。能力重視で。

マリオテニス64

© 2000 Nintendo / CAMELOT

任天堂
2000年7月21日発売
価格 6800円(税別)



トーナメントを勝ちあがる方法、教えます！

『マリオテニス64』を徹底攻略する第1回目は、ズバリトーナメント攻略。シングルスからダブルスまで、試合に勝ちたいキミは必読！これを読んで隠しキャラをゲット！

➡16人が勢揃いしたキャラクター選択画面。スターキャラを選ぶと★印がつく。

キャラクターは誰を選んだらいいの？

魅力的な14人＋ふたりの特徴をまとめてみる

前回のサーブのスピード比べにつづき、今回はテニスで重要なフットワークに注目してみた。計測したのは、ベースラインに沿ってコートの端から端までを5往復するのに要した時間。それぞれ5回の平均値を出し、速い順に掲載した。走る速度は速くても、ターンが遅いと順位は下のほうになっている。"スピード"などの文字はキャラクターのタイプ。右の矢印の数は、止まろうとしたときに惰性で動いてしまう距離の長さを表している。

ヨッシー 18秒32
スピード ➡
移動速度だけでなくターンも速い。とにかく走って球を拾いまくるタイプ。操作性がいいので、初心者にも扱いやすい。

キノピオ 18秒43
テクニック
ヨッシーと似たタイプ。3Dスティックを戻すと即座に止まる反応もいい。非力なため決め球を打ちにくいことが弱点。

キャサリン 18秒56
スピード ➡
スピードは若干ヨッシーに劣るが、パワーはこちらが勝っている。ネットにつめる攻撃的なテニスにも向いたキャラだ。

パタパタ 19秒06
トリッキー ➡➡➡
スピードは速いが、なかなか止まれない。移動時の上下動もはげしいので、使いこなすには慣れが必要。上級者向けだろう。

マリオ 19秒28
オールラウンド ➡
オールラウンドに分類されるキャラなので、スピードもパワーも一級品。どんなプレイスタイルも、そつなくこなせる。

ベビィマリオ 19秒32
スピード
動きにムダがなく操作しやすい。背が低いため、相手のサーブをスマッシュで返球するという特技を持つ。パワーもある。

ヘイホー 19秒49
テクニック ➡
足に車輪がついているかのように、スムーズに移動する。高い球にはジャンプで飛びつくので、意外と守備範囲は広い。

ピーチ 19秒77
テクニック
軽快さは感じられないが、3Dスティックの操作に素直に反応して動くので使い勝手はいい。パワーとのバランスもいい。

テレサ 19秒87
トリッキー ➡➡➡
パタパタ同様にクセがある。動きだすと速いが、止まれずに打点をとおり過ぎてしまうことがある。慣れると強いキャラ。

ワルイージ 19秒96
テクニック ➡
足が長いわりに、意外と鈍足だったことが判明。体の上下動がはげしいのは、ガニ股で走るからだろうか。でも、強い。

クッパ 20秒17
パワー
予想以上にタイムがいいのは、なぜかターンが速いから。走る速度はラストを争う。しかしパワーは限りなく最強に近い。

ドンキーコングJr. 20秒21
パワー ➡
歳が若いぶん(?)動きが速い。パワーは父親譲りなので問題なし。トーナメントで優勝できたら、一度は使ってみよう。

ルイージ 20秒27
オールラウンド ➡➡
意外なほどマリオと差が開いてしまった。ワルイージ同様にムダな動きが多いことが敗因か。動き出しも若干遅い感じ。

デイジー 20秒33
テクニック
プレイしているぶんには、それほど遅く感じない。強いていうならターンや、走り出しのタイミングが少し遅いようだ。

ワリオ 20秒61
パワー ➡
使っていてハッキリと足が遅いと感じるキャラ。速度もターンもすべてが遅い。けれども、パワーだけはあり余っている。

ドンキーコング 20秒66
パワー
走っている最中に走り方が変化し、それにつれて加速していく。一直線に走るには、ワリオよりも速いかもしれない。

隠しキャラクターを徹底解析

パワーのドンキーコングJr.とテクニックのヘイホー

自分の好きなキャラクターでシングルストーナメントに出場し、スターカップで優勝すると隠しキャラクターのヘイホーが出現する。同様にダブルストーナメントで初優勝すると、ドンキーコングJr.が使えるようになる。どちらも、はじめからスターキャラ(あとで詳しく説明するね)を選べるようになっているので、ハイレベルなプレイができるのだ。

シングルストーナメント優勝➡ヘイホー出現
ダブルストーナメント優勝➡ドンキーコングJr.出現

プレイモードは全部で5種類あるよ

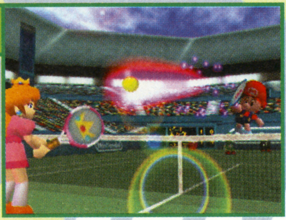
通常のテニスから、ゲームならではのルールまで盛り沢山

友だちと楽しむならエキシビションやクッパステージがオススメ。ひとりで記録に挑戦するならトーナメントやパックンチャレンジ、ショットの打ち分けを秘密特訓するならリングショットと、気分に合わせていろいろと遊べるぞ。さらにこれ以外にも"スペシャルゲーム"という5ポイントと7ポイントで争うショートゲームのモードがあり、なんと同じキャラクターどうしでプレイすることができるのだ。どちらが真のワルイージ使いかを争うなんてのも燃えるぞ。

⬆同じテニスとは思えないほど、どのモードも工夫が凝らされているのだ。

エキシビション

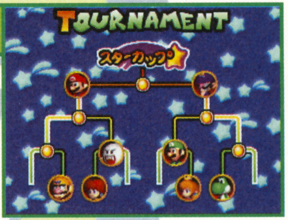
4人までの同時プレイが可能なモード。2ゲーム先取と6ゲーム先取が選べ、それぞれ1セット、3セット、5セットマッチが用意されている。ダブルスではペアの組み合わせを自由にかえられるので、お互いにパートナーを交換しながらプレイするのもいい。ただし同じキャラクターを選ぶことはできない。また、コンピューターの強さは4段階に設定可能だ。



⬆理屈抜きに楽しめるモード。リプレイでくり返しウイニングショットを鑑賞できる。

トーナメント

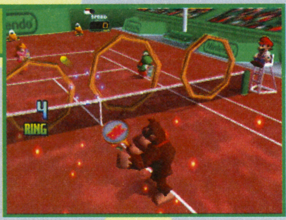
ひとりプレイ専用モード。キノコ、フラワー、スターカップと、3つのトーナメントを勝ち上がっていく仕組みだ。自分が選んだキャラクターによって、試合の組み合わせが自動で決まる。ダブルスの場合は、パートナーとなるキャラクターもあらかじめ決められているのだ。優勝するといろいろといいことがあるので、がんばってチャレンジしよう。



⬆決勝戦だけは3セットマッチ。これに勝てば隠しキャラクターが手に入るのだ!

リングショット

画面に表示されるリングに球をとおしてゲットするモード。ドロップショットやロブでないと取れない場所にもリングが出現するので、ひとりでショットの練習をするのに最適だ。大人数で楽しむ場合には、4人のプレイヤーそれぞれが、リングを奪い合うバトルロイヤルがオススメ。テニスの試合とはまた違った緊張感と駆け引きが楽しめるのだ。



⬆ゲットしたリングは、そのポイントを決めたプレイヤーにカウントされる仕組み。

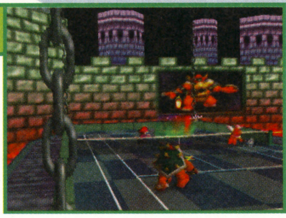
パックンチャレンジ

3カ所のパックンフラワーが吐き出す50球のボールを、相手のコートに打ち返すゲーム。相手プレイヤーに返球されずにコート内に入ったボールのみがポイントとなり、見事にパーフェクトをとるとパーフェクトコートが選択できるようになる。攻略ポイントは、とにかくネットにつめること。ボレーやスマッシュを多用して攻撃的にプレイしないと難しいぞ。

⬆パーフェクトコートは、このモードでしか使えない。たまあしもバウンドもふつう。

クッパステージ

もっともマリオのゲームらしいイメージがあるのがコレ。灼熱の溶岩(?)の上につり下げられた、グラグラと揺れる不安定なコートを舞台にシングルスやダブルスの試合をするのだ。ネット上には虹色に輝くアイテムボックスが浮かんでいて、これにボールを当てることで6種類のアイテムが手に入るぞ。マリオシリーズでお馴染みのこうらやキノコ、バナナなどのアイテムを使ってパワーアップしたり、相手に攻撃を仕掛けたりしながら試合を続けよう。コートが傾くと、プレイしているキャラクターもズズッと滑っていってしまうから要注意。ゲームでしか実現することのできない、究極のテニスだ。



⬆ボールを打つと同時にこうらを発射。相手の動きを止めてしまえばポイントを奪えるぞ!

アカのこうら

狙った相手を自動的に追いかけていく。命中すると動きを一時的に止めてくれるのだ。

キノコ

すこしの間だけ自分の移動速度があがる。スマッシュポイントまですす速く移動できるぞ。

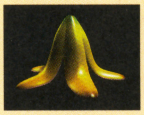
ミドリのこうら

相手を追いかける機能はないが、3方向に同時に発射できる。当たれば動きを止めるぞ。

スター

光っている間だけ自分のショットのパワーがあがる。決め球を打ちたいときに使いたい。

バナナ



相手のコートに投げ込んで、足を滑らせる。ボールを打つのと同時に発射されるぞ。

サンダー

一時的に自分以外のすべてのプレイヤーの能力を下げる。パートナーも下がるので注意。

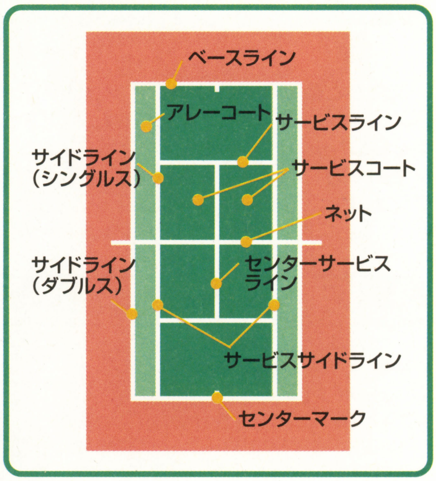
シングルストーナメントで優勝するには!?

自分のプレイだけがたよりのシングルス。コンピューターのキャラクターはテニスのセオリーどおりにプレイしてくるので、相手の動きを予測できれば有利に試合を進められるのだ。

シングルスのコートは幅が狭いのだ

アレーコートはダブルスだけで使用する

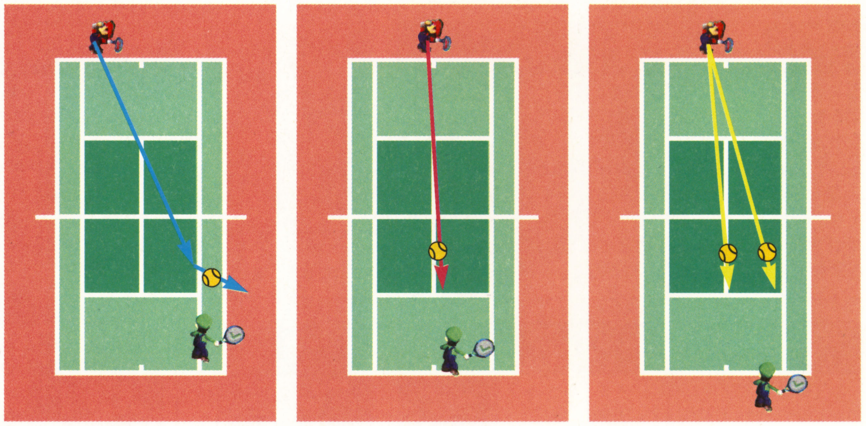
まずはコートの名称を覚えよう。右の図の中央の濃い緑色の部分がシングルスで使う部分。サイドラインとサービスサイドラインにはさまれた、両サイドのアレーコートはダブルスのときだけに使うので、守る必要はない。サーブを打つのはベースラインの外側で、センターマークとサービスサイドラインにはさまれた範囲。狙うコースによって、微妙に位置を変えるといい。サービスダッシュをする場合は、通常サービスラインのあたりでつなぎのファーストボレーをし、さらにネットにつめて2度目のボレーでポイントを奪うというのが、ひとつパターンになっている。



サーバーの位置からコースを予測する

サイドに寄るかセンターに寄るかで判断する

キャラクターによっては、サーブのときに自分が立つ位置を移動することがある。大きくサイドに回り込むのが、ヨッシー、キャサリン、テレサ、ドンキーコングJr.の4人。彼らはサイドを狙った角度のあるサーブを打ってくる。レシーブするときは、足がサービスサイドラインにかかるくらいまでサイドに寄っておこう。これに対しデイジー、クッパ、ワルイージの3人は、センターマークいっぱいまで真ん中による。サーブのコースもセンター狙いが多いので、レシーブの位置も若干センターに寄るようにしよう。もちろん違うコースを狙ってくることもあるが、こうした予測が試合を有利に進めるための布石になるのだ。



⬆サイドからは角度のあるスライス系のサーブがくる。あらかじめサイドに寄ってかまえておくと、レシーブしやすいぞ。

⬆センターに立った相手からは、センターを狙ったサーブがきやすい。相手との距離が短いだけに威力もあるのだ。

⬆位置を移動しないキャラクターは、左右にサーブを打ちわけてくる。一歩さがるとボールに追いつきやすいだろう。

マリオのテニスクリニック 用語編

●**クロスショット→**右利きのフォアハンドなら左方向、バックハンドなら右方向に向けて打つショット。どちらもボールが飛んでくるコースよりもコートの内側に立って、クロスコート(自分が立っているのとは反対側のコート)を狙って打つ。一般的なラリーは、このクロスショットの応酬となることが多い。

●**逆クロスショット→**クロスショットとは反対に、右利きのフォアハンドなら右方向、バックハンドなら左方向に向けて打つショット。必然的に体はボールのコースよりもコートの外側にまわりこんで打つことになる。打ったあとの守りがおろそかになるだけに、ここぞという決めのショットで強打するのに使用したい。

●**ストレートショット→**ボールをネットに向かって真っ直ぐに打つショット。クロスコートの打ち合いからリズムを変えるために打つが、サイドに寄っているとネットの高い部分を通過することになり、ネットに引っかけやすくなる。

●**アングルショット→**通常のクロスショット以上に角度をつけたショット。ボールのサイドをこすりあげるようにトップスピンをかけ、コートのサイドを狙って短く打つ。

●**アングルボレー→**アングルショット同様に、角度をつけたボレー。スピードよりもコースが大切。ラケットを立ててかまえ、打つ瞬間に手首をひねって角度をつける。

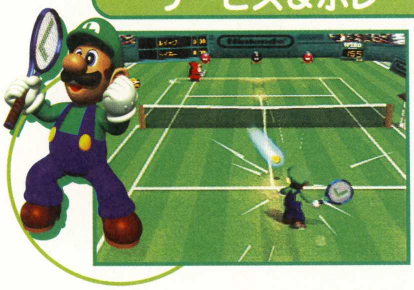
●**サーフェス→**コートの表面素材のこと。『マリオテニス64』に登場するハード、クレイ、グラス、カーペットのほか、人工芝に砂をまいたオムニコートというものもある。

相手のプレイスタイルを見極めよう

ボレーヤーかベースライナーか

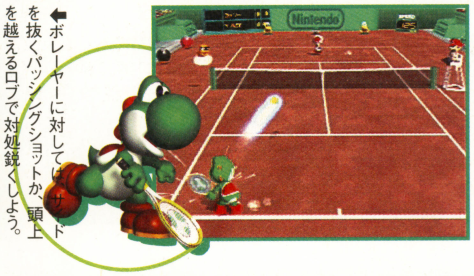
サービスダッシュもしくはリターンダッシュをしてくるボレーヤーの代表はルイージとワルイージ。さらにテレサ、パタパタ、ドンキーJr.の3人もボレーヤーに分類される。これに対してベースラインでラリーをつづけるのはヨッシーやキャサリン、キノピオといったキャラクター。球威はそれほどないが足の速さを活かして、ひたすらボールを拾いまくるのだ。

サービス&ボレー



←ボレーヤーに対してはサイドを抜くパッシングショットか、頭上を越えるロブで対処鋭くしよう。

ベースライナー



←決め手にかけるが、なかなか負けもしないのがベースライナー。根気で負けないように粘ろう!

クセ球

←スライス系のショットが大きく曲がってくるのがパタパタとテレサ。レシーブの位置に要注意だ。

大柄なキャラはバックサイドを狙え

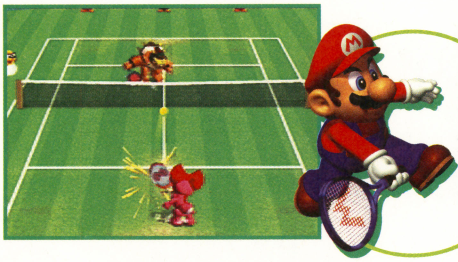
球足の速いスライスがとくに有効だよ

ドンキーやクッパなど、大柄で肩幅のあるキャラクターは、どうしても肩がまわらずにバックハンドが苦手になる。そこで、しつこいくらいに何度でも、バックハンドを狙って打っていこう。とくにバウンドしてからも球速が落ちず、滑るように低く弾むスライスが有効。かならずミスをしてくれるぞ。ただし、少しでもコースが甘くなったりショットが弱かったりすると、強烈なカウンターパンチをくらうので要注意。自信がないなら、ドロップショットなどをまじえて、コートいっぱい前後左右にふわまわすのも手だ。

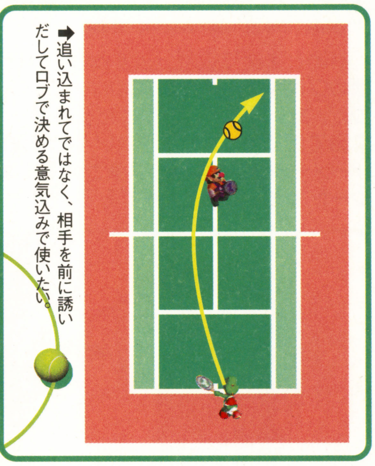
ロブを上げるときは前に踏み込んで!

浅いロブはチャンスボール

ボレーヤーに対するロブは効果的だが、下がりながらの体勢で打つとネット際に力なくフワッと上がった、チャンスボールになってしまう。しっかりと足を止めた状態から、前に踏み込みながら相手のバックサイドに向けて深いロブを上げるようにしよう。



➡狙うコースは絶対にバックサイド。ベースライン近くに落ちるくらいの打球の深さが理想的だ。

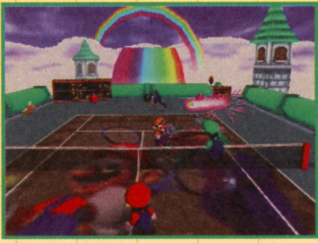


➡追い込まれてではなく、相手を前に誘いだしてロブで決める意気込みで使いたい。

隠しコートをゲット

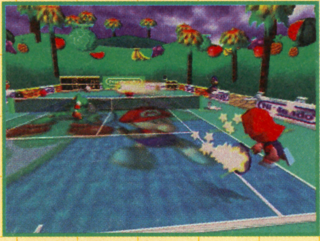
マリオ、ヨッシー、ドンキーコングのキャラクターを選び、シングルストーナメントのキノコカップで優勝すると、3つの隠しコートが使えるようになる。サーフェスにはそれぞれのキャラクターの絵が描かれ、コートサイドも雰囲気満点。通常のコートにくらべ球の弾み方も特徴的なので、一度プレイすると病みつきになるかも。キノコカップの相手は強くないので、すぐに勝てるようになるぞ!

たまあし…はやい　バウンド…よわい



←マリオで優勝すると、マリオブラザーズコートが手に入る。グラスコートに似たイメージを持つ。

たまあし…さいそく　バウンド…よわい



←ベビィマリオ&ヨッシーコート。もちろんヨッシーで優勝すると、使えるようになるのだ。

たまあし…はやい　バウンド…さいきょう

←やたらと球が大きく弾むドンキーコングコート。南国のイメージがコートサイドにも漂っている。

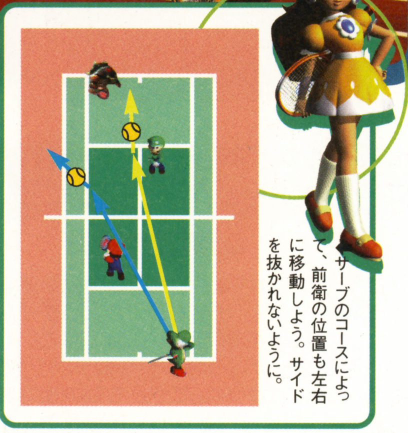
レフティを使いこなせ!

キャラクターを選ぶときに、ZもしくはLトリガーを押すと名前のヨコにLの文字が表示され、左利きのプレイヤーが使えるようになる。通常は右利きでプレイする機会が多いだけに、左利き特有の逆の方向に変化する球筋は相手を混乱させること必至。友だちとプレイするときなど、クセ球のパタパタやテレサを左利きで使えば有利に戦えるぞ。コンピューターを相手に左利きの特訓をしてみよう。

MARIO TENNIS

ダブルスはパートナーとの呼吸が大切だよ

トーナメントでダブルスを選ぶと、左下の表のようにパートナーが自動的に決定される。さあ、誰を選ぶ？



←サーブのコースによって、前衛の位置も左右に移動しよう。サイドを抜かれないように。

サーブ位置はいつもよりサイド寄りに

幅が広がったコートをいっぱいに使ってプレイ

コートの幅が広がったことと、なにより反対側のサイドを守ってくれるパートナーの存在があることで、ダブルスのサーブでの基本の立ち位置は、サービスサイドラインのあたりになる。そこから相手のサイドやセンターにコースを打ち分けていくのだ。自分が前衛にいるときは、パートナーが打ったサーブがコートのサイドに決まったら、自分も少しだけサイドに移動してストレートへの返球に備えよう。ダブルスの場合、左右のアレーコートにどれだけ球を決められるかで、勝敗が大きく左右されるといってもいいのだ。

ゲームに勝ったらすかさずセーブ

トーナメントで試合に勝ったら、つぎの試合に進む前に必ずセーブしておこう。ほかのプレイヤーの試合結果はセーブ後に判明するので、苦手な相手との対戦になってどうしても勝てないようなら、セーブしたところからやり直すことで、試合結果がかわってイヤな対戦相手ではなくなる場合があるからだ。

←トーナメントの組み合わせは同じでも、コンピューターどうしの試合結果は毎回違ってくるのだ。

パートナーキャラ一覧

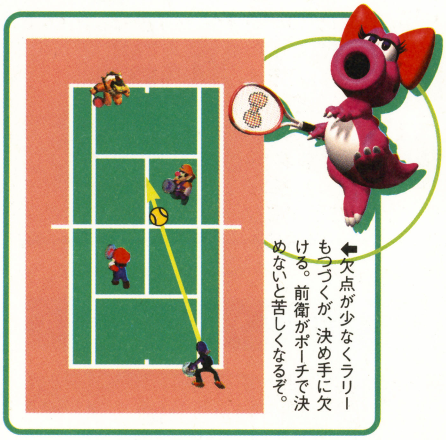
マリオ&ルイージ	ワルイージ&パタパタ
ルイージ&デイジー	デイジー&キャサリン
ピーチ&マリオ	キノピオ&ピーチ
ベビィマリオ&ドンキーコング	キャサリン&ヨッシー
ヨッシー&ベビィマリオ	クッパ&テレサ
ドンキーコング&キノピオ	テレサ&ワリオ
パタパタ&クッパ	ドンキーコングJr.&ドンキーコング
ワリオ&ワルイージ	ヘイホー&クッパ

基本は雁行陣、並行陣はより攻撃的

前衛と後衛にわかれるか、ふたりとも前衛になるか

雁行陣でのフォーメーション

前衛と後衛で役割分担するのが雁行陣。後衛のプレイヤーはクロスに向けてラリーをつづけ、チャンスボールがきたら前衛がポーチに出て決める。どちらかというと守備的なフォーメーションだ。ペースをかえるには、ストレート方向にロブを上げてみるのがいい。



←欠点が少なくラリーもつづくが、決め手に欠ける。前衛がポーチで決めないと苦しくなるぞ。

平行陣でのフォーメーション

パートナーどうしがネットにつめる攻撃的なフォーメーション。ただしふたりが真横に並んでしまうとロブで反撃されるので、相手コートにボールがあるサイドの人が前に出て決め役にまわり、もうひとりはサービスラインあたりからボレーでつなぐ展開を目指そう。

←つなぎ役は前に出過ぎないこと。チャンスボールには一気につめて決める思いきりも大切だ。

マリオのテニスクリニック プレイ編

●ラブオール→ゲームをはじめるときの宣言。テニスでは0ポイントをラブとコールするので、どちらもポイントを取っていない0対0の状態（試合開始時）を意味している。

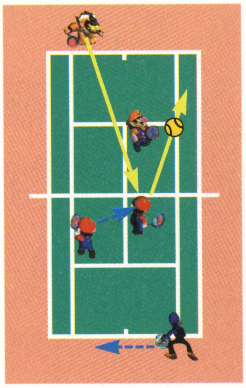
●ポーチ→相手コートから自分のパートナーに向けて打たれたボールに対し、センターサービスラインを越えるようにダッシュして、決めのボレーを打つこと。

●オーストラリアンフォーメーション→サービスを打つペアの前衛が、サーバーと同じサイドに位置するフォーメーション。相手レシーバーのクロスへの返球を封じるのが目的だが、実際にはほとんど使われることはない。

後衛はつなぎ役。攻撃の主体は前衛が

ポーチをどれだけ決めるかで詳細が左右する

雁行陣でのプレイだと、延々と後衛どうしのラリーがくり返されることが多い。ヨッシーやキノピオのようなベースラインプレイヤーだと、後衛からエースショットと呼ばれる強力な決め球を打つことが難しいので、なかなかポイントが取れないのだ。そんなときこそ前衛の出番。相手の返球コースを読んです速く斜め前へ移動。よりネットに近い位置からボレーすれば、ネットにひっかけることもないし角度をつけたアングルボレーも打てる。ポイントを取るのは前衛の仕事なのだ。ただしワリオやクッパのように強力なストロークが打てるキャラクターは、どんどん後衛からエースを狙っていこう。前衛のサイドを抜いてアレーコートにパスが打てれば本物だ。



➡前衛がポーチに出たら、後衛はそれまで前衛がいたサイドをまもるように横に移動する。

ボレーを決めるなら前衛の足元へ!

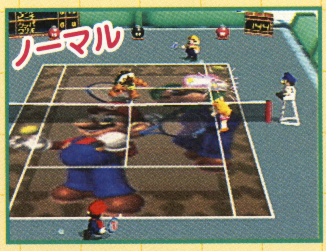
距離が遠い後衛を狙ってボレーしても逆効果

ポーチに出たときに狙うのは、相手の前衛の足元。近い位置から打たれたボールには、どんなプレイヤーだってなかなか反応できないものだ。

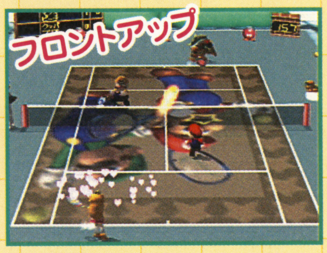
つぎに狙いたいのは両サイドへのアングルボレー。絶対に返していけないのは、相手の後衛だ。距離が離れているだけに、余裕を持って返球されてしまう。ポーチに出て味方の陣形が崩れているだけに、一気にエースを決められてしまう危険性さえある。やみくもにボレーに出ればいいものではないぞ。

カメラ位置は3種類

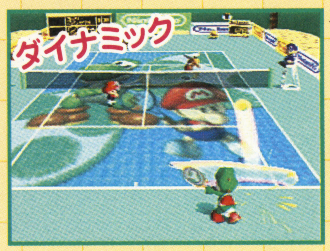
ひとりプレイに限って、カメラの位置を3種類に切り替えられる。実際にテニスをプレイしたことがある人なら、視点が低いダイナミックがオススメだ。球筋がよく見えるぞ!



⬅コート手前の斜め上からの視点。コートチェンジすると自分のキャラクターは奥のコートへ行く。



⬅つねに自分のキャラの斜め上から見下ろす視点。手前のコートでプレイできるので有利だ。

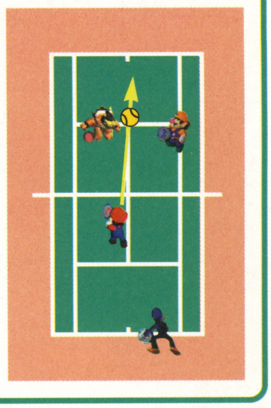


⬅つねに自分のキャラの真後ろから見た視点。実際にコートに立ってプレイする感覚に近い。

迷ったときのセンターセオリー

パートナーのど真ん中は思わぬ死角

相手のプレイヤーがふたりともネットにつめてきたら、ロブで頭上を抜くのがひとつの方法。しかしロブを上げる余裕もなく、どこに打ったらいいのかわからなくなってしまったら、とりあえずふたりの真ん中に返球しよう。テニスでは一般にセンターセオリーといわれるが、ふたりの間にきたボールは、お互いに譲り合ってしまうことが多いのだ。これは自分たちがネットにつめていったときも同じ。ボレーを決めるコースに迷ったら、とにかく相手ペアの真ん中を狙って打っていこう。無理してサイドラインいっぱいを狙っていくより、圧倒的にミスが少なくなるはずだ。



➡バックアウトさえ気をつければ、決まる確率が上がる。これでダメなら相手の体の正面を狙え。

スターキャラで200キロオーバー

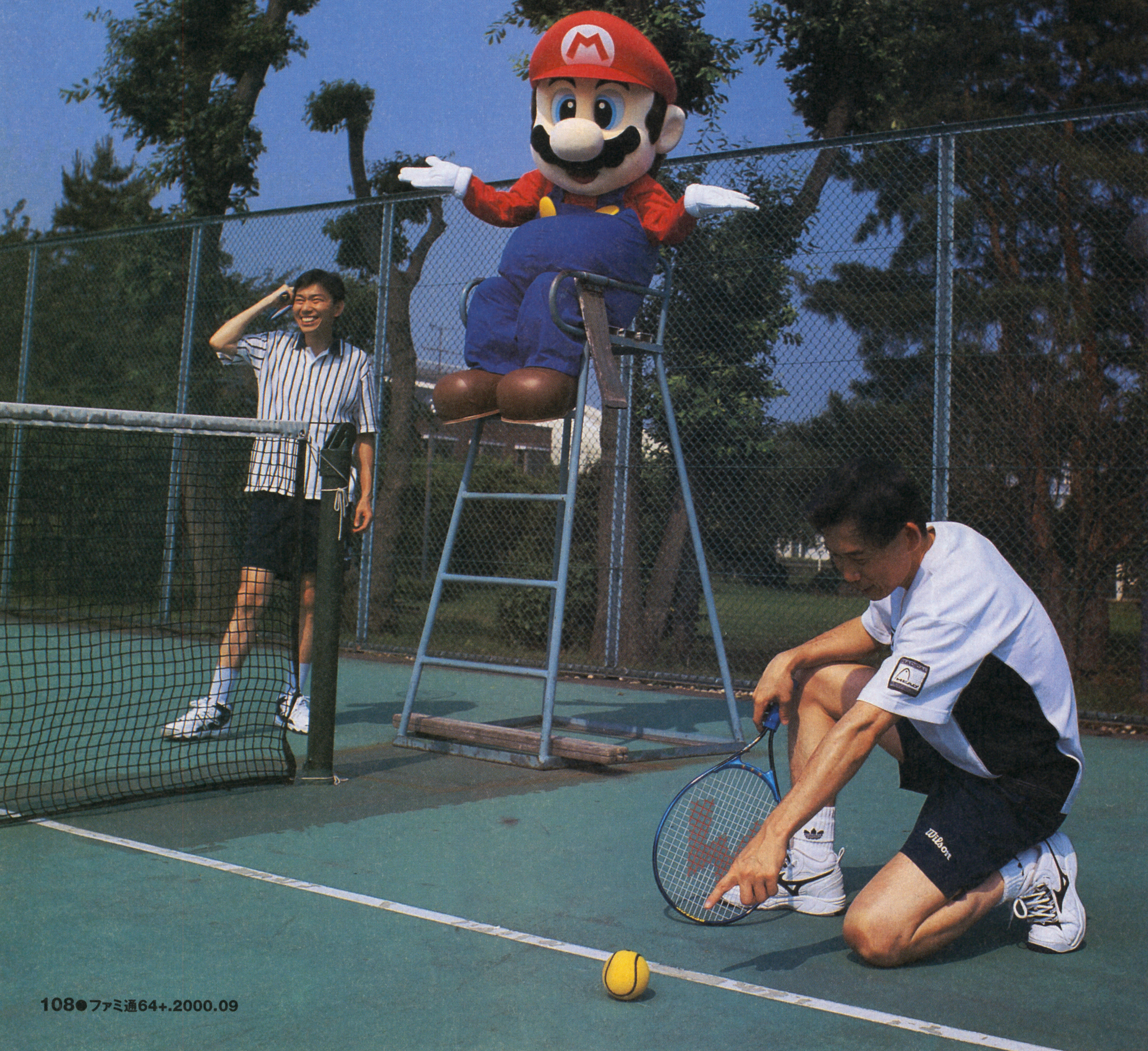
シングルストーナメントでスターカップまで優勝したキャラは、選択画面でRトリガーを押すことでスターキャラになる。これはスピード、パワー、テクニックのすべての面においてパワーアップしたキャラクター。それまでがアマチュアだったとするなら、一気にプロに転向したようなものだ。クッパやドンキーにいたっては、男子プロ顔負けの200キロオーバーのサーブを打てるようになるぞ。そして、このスターキャラでふたたびトーナメントに挑戦すると……!

攻略の続きは8月11日発売の増刊号で!

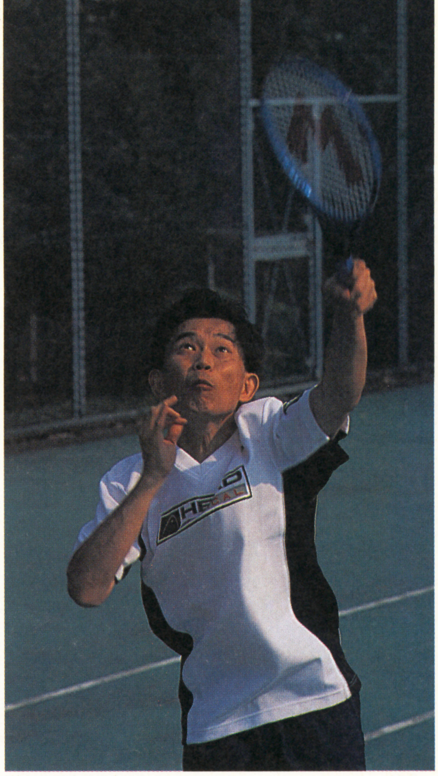
『マリオテニス64』発売記念・キャメロット高橋兄弟インタビュー

TAKAHASHIブラザーズのマリオとテニス6.20

6月の梅雨の晴れ間に、『マリオテニス64』を開発したキャメロットの高橋兄弟とマリオくんがテニスコートに終結。熱いテニス&トークバトルをくり広げたのだ！



「テニスをやったらこんな感覚を味わえる」そんなイメージを表現したゲームなんです。



高橋宏之(たかはし・ひろゆき)
キャメロット取締役社長。かつてはコートに立つと、朝から晩まで休まずにラリーを打ち続けたというテニス好き。

デフォルメ世界でのテニスゲーム

——実際のテニスとで、プレイした感覚のズレがないゲームですね。おふたりがテニスをプレイしてきた経験が活かされたということなんでしょうか。

高橋宏之(以下・**宏之**)　無意識のうちに活かされた部分はあるでしょうね。それより、テニスは初めてやるにはハードルが高いスポーツですからね。それをいかに低くするかを目標に開発しました。「テニスをやったらこういう感覚を味わえる」みたいなことを表現できたかなと思っています。

——現実のテニスの難しさを再現するより、ゲームとしての楽しさを優先させたってことですか?

宏之　たとえばサーブひとつとっても、実際に打つのはとっても難しいじゃないですか。それをゲームの中で、マリオのようなキャラクターに、それこそノビノビとプレイさせるってのが、一番自然な感じがするんですよね。だれもゲームの中でまで修行したくはないだろうし(笑)。

高橋秀五(以下・**秀五**)　自分たちも含めて「テニスってこんなにおもしろかったんだ」っていうのを感じてくれるようなゲーム性が持てればよかったんです。キャメロットのゲームのゲーム性ということにもなるんですけど、遊びの場を提供してみんなに楽しんでもらう。それがキッカケでほんとのテニスをやってくれてもいいですし。

宏之　今日プレイした、スポンジボールを使った子供用のショートテニスって、すごいデフォルメですよね。ラケットも短いし。

秀五　あれはゲームだよね。テニスって、大人でも難しいのに(笑)、ボレーボレーが簡単にできちゃうもんね。

——サービスラインの内側に4人立っていると、ゲームのイメージですね。ちょうどボクらがデフォルメされてゲームの世界に入ったみたいな。

秀五　ルールは同じなのに、使っている道具が変わっただけで新しい感覚が味わえるっていいでしょう。そんな感覚で『マリオテニス64』も楽しんでもらえるんじゃないかって思ってます。A、Bボタンだけの簡単操作っていうのが、すごくいい方向に結果を出したなあと。

宏之　内輪話をすると、宮本茂さんの話がきいているんですよ。

——と、いうのは?

宏之　最初このゲームを提案したときに、スライスとかトップスピンとか、ショットの打ち分けが簡単にできるゲームを作りたいという、非常にシンプルなコンセプトを伝えたんです。もうわかってることだから、いっちゃいますけど(笑)、ゲームボーイとニンテンドウ64で作るという話をしたときに、宮本さんがおっしゃった言葉が「ゲームボーイとニンテンドウ64は同じ操作性になるんですね」と。これがね、ものすごいきっかけになったんですよ。

——ゲームボーイで遊ぶには、AとBボタンだけしか使えない。

宏之　不可能かなって思ったんです。でも、ボタンをコンビネーションで使うっていうことに行き当たって、楽になりました。

——ボタンを連打する感覚が、格闘ゲームをプレイしているイメージに近いですね。

秀五　ある意味、必殺技を決めるのと同じような感覚を出したいというのはありました。自分に酔えるような(笑)、そういう瞬間を持てるようなゲーム性っていうのはすごく大事にしてますから、共通性はあるかもしれないですね。

タイミングよりも打つイメージを優先

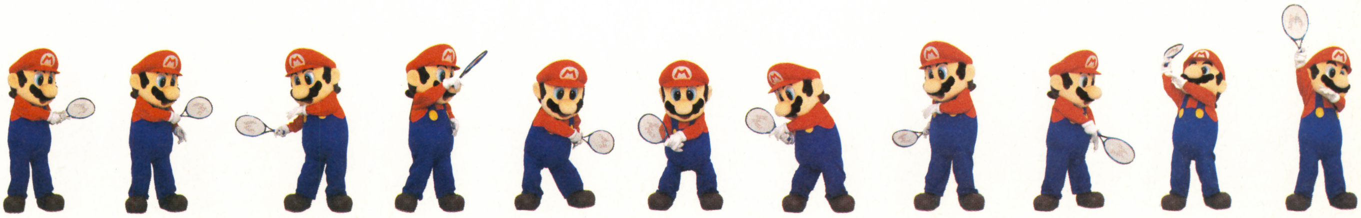
——開発スタッフのみなさんは、テニスをプレイされるんですか?

秀五　ひとりはですね、高校時代にかなり本格的にテニスをやっていたらしいです。だからこういう球がきたら絶対にネットにひっかかる、っていうのは、相当意見を出してくれました。タメ打ちにしても、ボタンを押すタイミングにしても、最初は試行錯誤のくり返しでしたね。

宏之　タイミングを合わせてボタンを押して打つのか、その位置にきてたらとりあえず打つのか、どちらにするか相当ね。

秀五　自分たちがテニスやってる感覚でいえば、打ちやすい位置にできるだけ早く入ろうと考えるわけですよ。最初はタイミングを合わせるってことに縛られていたんですけど、ポイントに移動して打つイメージを持てたら、有利に打てていいんじゃない、って割り切りました。

宏之　これまでのテニスゲームより、もっとずっと幅広いゲームになった気がします。打つタイミングを犠牲にするかわりに、ゲーム的なバリエーションを広げる方向性を目指しましたから。



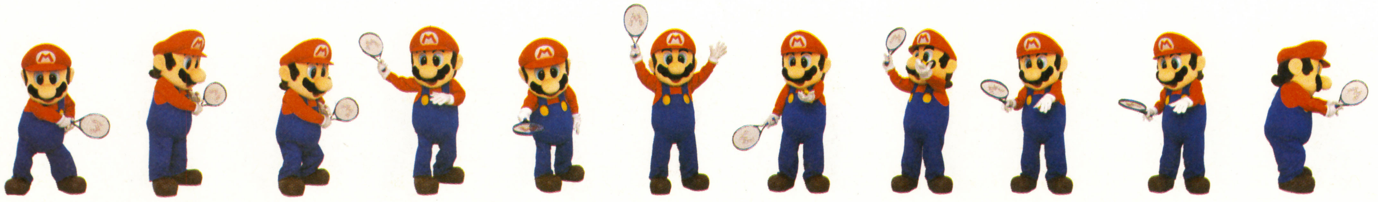
アプローチからチャンスを作ったのなら スマッシュは簡単に打たせてあげたい

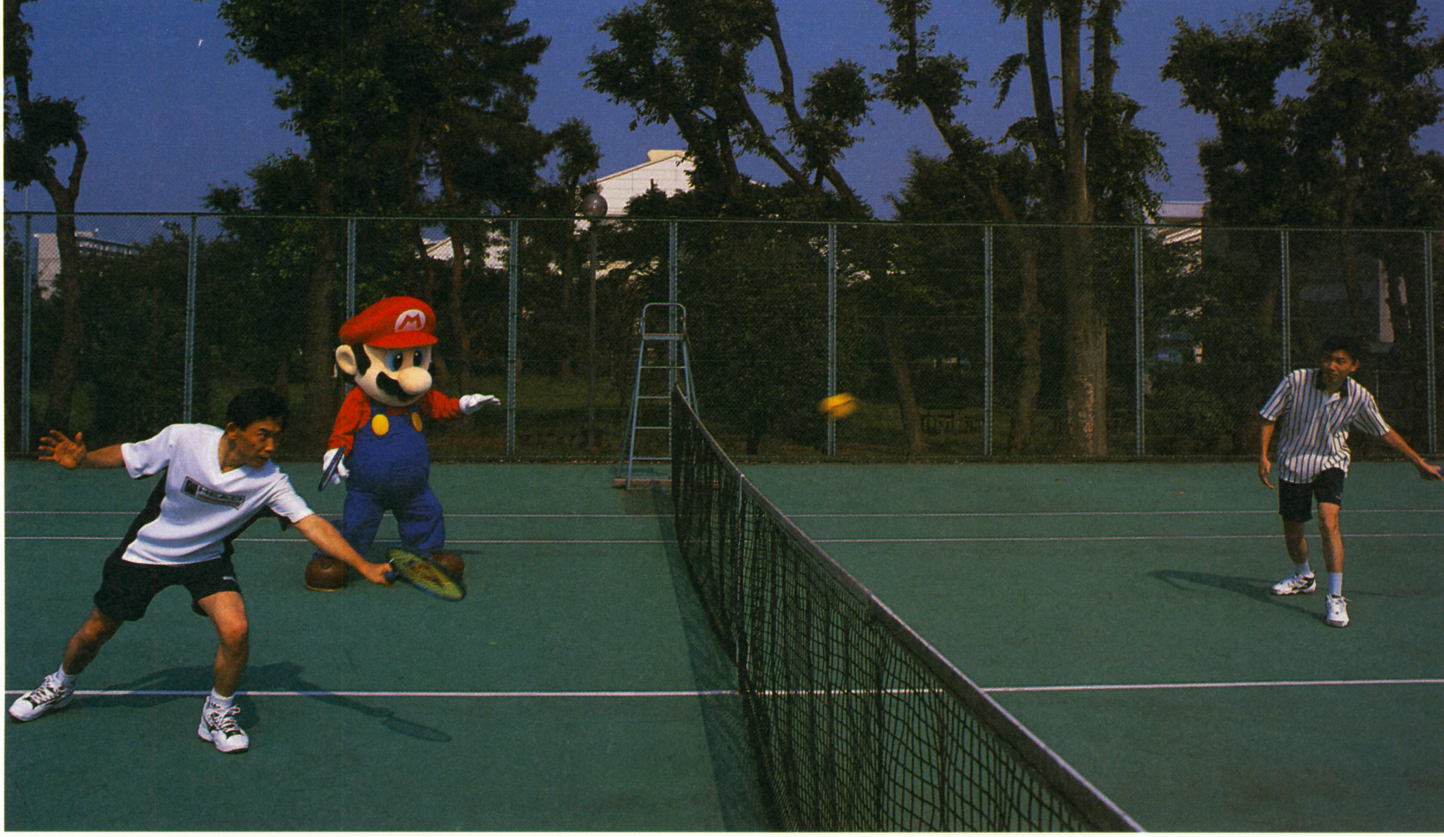
高橋秀五(たかはし・しゅうご)
キャメロット取締役副社長。テニスの勘を取り戻そうと秘密特訓を行うが、足の爪を負傷し撮影当日は戦線離脱。

秀五　タイミングを合わせるっていうと、スマッシュがめちゃくちゃ難しくなっちゃうんですよ。もちろん、本当のテニスでスマッシュ打つのも難しいですけど(笑)、チャンスボールが上がったってことは、そこに至る過程でアプローチショットがうまく打ててるってことじゃないですか。だったらご褒美として、スマッシュくらいやさしく打たせてあげたいと(笑)。
——テニスの花みたいなもんですよね。
宏之　打ちたいよねえ(笑)。
秀五　だから、スマッシュマークが出る。チャンスボールを作ってるんだから、打ちやすくしてあげようと。
宏之　いままでで、スマッシュが一番打ちやすいテニスゲームだと思います。すごく気にして作りこんだだけに、すごく気持ちいいですよ、決めるっていうのは(笑)。

任天堂キャラで ミックスダブルスを

——ゲームに登場するキャラクターの絞り込みは、どんな感じで決めていきました?
秀五　足りなくて……(笑)。
——というのは14人に絞りきれなかった?
秀五　いやその逆で、人間型キャラに縛られていたので数が足りなかった。どうしても体型に影響されるじゃないですか。体が大きくなるとバックハンドが苦手とか出てきちゃうんで、ハンデがあんまり大きくならない範囲で選ぶとなると、人間キャラが少ない。できればミックスダブルスもやらせたいけど、女性キャラクターも少ない。
宏之　テレサは入れたかったんです。マリオの世界はファンタジーだと思ってるんで、通常だったら考えられない、存在しないようなキャラクターが出てきた方が楽しいなと思うんですよ。
秀五　飛行系とか浮遊系を入れておきたいな、と思ったもうひとつの理由は、クッパステージがあるじゃないですか。あそこで影響されないキャラクターを、各チームで1キャラずつ使えるように設定したかったんですよ。なんで、テレサともう1キャラのパタパタは浮遊系。
——コウラやバナナが飛んできても関係ないわけですね。
秀五　まあ、低い位置に降りると影響を受けちゃうんですけど(笑)。
——おふたりが使うマイキャラというのは決まってますか?
宏之　ボクはですね、テレサかな。操作が難しいっていうんで、実際にキャラクターに入れていいのかを確かめるために、けっこうプレイしたんですね。で、意外と苦にならなくなりました。ただし、相手に使われると辛いですね(笑)。
——スライス系のボールがすごく横に変化しますよね。
宏之　対戦で相手に使われると本当に嫌なキャラクターですよね(笑)。ただね、ボクはね、もともとトップスピナーだったんで、スライスって打つのがいやなんですよ。このゲームはスライスボールが相当に有効なんですけど、どうも……(笑)。
秀五　スピードが落ちないからね。
宏之　ゴルフやってるせいかもしれないですね。スライスは弱い球、みたいなイメージがあって。
——ドンキーとかいいんじゃないですか?
宏之　そうかもしれませんね。
秀五　でも足遅いですよ(笑)。それにバックハンド苦手ですもんね、あいつは。
——クッパも苦手ですよね(笑)。
秀五　クッパも苦手ですね(笑)。肩幅あるキャラはどうしても体が回らないんで。
——ネットにつめられたら、バックハンド側にロブ上げるっていうのが鉄則ですね。ストロークでも、クッパはバックに球を集めているとミスしてくれるし(笑)。
秀五　ルイージはやみくもに前に出てきますよね(笑)。
宏之　結果的に、キャラクターの個性ってすごくついたなあ、って思いますね。
——秀五さんのマイキャラはなんですか?
秀五　ボクはねえ、けっこう順番に使っているんですよ。最初はずっとワルイージだったんですけど、強いじゃないですか。強いキャラばっかり使っててもなんだなと思うんで(笑)、いまはパタパタですかね。
——操作が難しくないですか?
秀五　ゲームのバランスを見るのに、難しいキャラの方が使う機会が増えちゃうんですよね。使ってみるとパタパタはボールが強いんで、けっこういいですよ。
——初心者にお勧めのキャラクターは、どのあたりですか?
宏之　マリオとかベビィマリオとかがいいんじゃないかな。あと、ヨッシーも足が速いから使いやすいですね。
秀五　ゲームを作ってる方の気持ちとしては、はじめにマリオにカーソルがあたってるんで、それを使ってもらえば間違いないかな、というつもりでいます。オールマイティーな使いやすい設定にしているんで。キノピオはかわいいんですけど、難しいですね。力がないし、背が低い(笑)。
——決めのショットが打てないですよね。
秀五　作りながら意識していたのは、マリオとヨッシーは子供たちがみんな使うだろうから、そこは使いやすい設定にしようよと。でも、キャサリンの方が使いやすいという噂もちらほら。





——キャサリン、なにげに強いですよね。

宏之　あとはですね、なにかといえばスマッシュが決まりやすいベビィマリオっていうのは、ナルシストになれるかな、と思うんですけどね、プレイヤーが（笑）。

——テクニック系のキャラクターは、ミスショットの確率が減るような味付けが入っているんですか？

宏之　アウトになりにくいし、打ちやすいっていうふうには設計されていますね。

——サービス&ボレーがやりたかったんで、しばらくの間テクニック系のデイジーでプレイしてたんですよ。

宏之　デイジーは、けっこうなにげに強いですよね。バランスがいいです。もしかするとピーチよりも、とっつきはデイジーの方がいいんじゃないですか。

ひとりでプレイしても華やいだテニスゲーム

——それでは最後に『マリオテニス64』のセールスポイントをお願いします。

秀五　このゲームは隠しキャラクターが増えたり、隠しコートが出たりと、いろんなご褒美がご用意できたと思います。ゲームとしてバラエティーに富んだ感じになったと思うので、みなさんにも長く遊んでほしいですね。

宏之　楽しみな感じができたなあ、と思ってます。意外とスポーツゲームって、淡白な感じが強いですよね。それからすると、とっても華やいだ感じっていうか、とってもゲームらしく遊べるじゃないですか。そこがいいんじゃないかな、と思います。

——大人数で対戦をやってももちろん楽しいんですけど、ひとりでトーナメントをプレイしても、ストイックな感じじゃなくって、楽しみながらできる。

秀五　大人数でやって楽しいのは、コミュニケーションがあるわけだから当然じゃないですか。それよりも、ひとりでどう楽しめるかっていうのを相当に練って作っています。ただ、トーナメントをやるだけじゃなくて、リングショットも遊んでほしいし、パックンチャレンジも遊んでほしいっていう気持ちはすごくありますね。

——リングショットは球種の打ち分けの練習に一番いいですね。

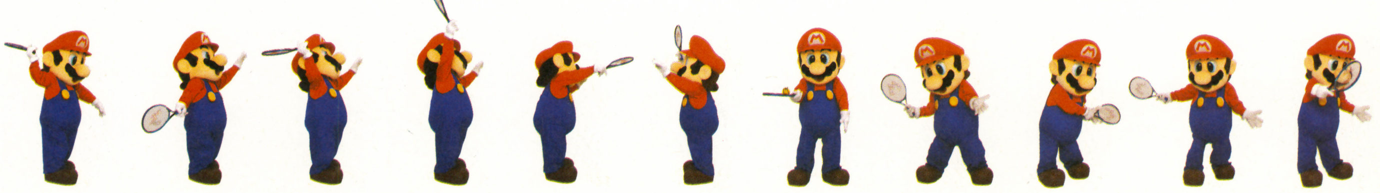
秀五　あえてリングは半透明にしなかったんです。相手が打ってくるラインを読んでほしいということで。

宏之　テクニックおたく、というわけじゃないですけどね（笑）、力まかせで勝っちゃっても、そのスポーツが持つ深さっていうものが見えないじゃないですか。テニスのおもしろさっていうのは、なんなんだろうって考えたときに、ストロークを続けることがあったんです。いかに決めないで続けていくかみたいななかで、おもしろさを見い出すのもいいんじゃないのかな、と。

——一発で決めちゃダメですもんね。

宏之　例えば300リング取るのに、相手に点をやらずに勝つとするとボールは4球しかないわけですよ。1球につき80リングくらい取っていかなきゃいけないんですが、不可能に近いですよね。それでタイブレークに持ちこんで、どこまでも続けていくことになる。とにかく根気よく、長く遊んでください（笑）。そんなゲームです。

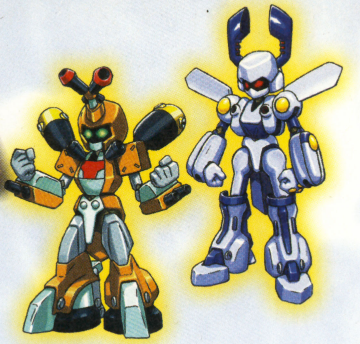
6月20日　東京都昭島市・昭和の森テニスクラブにてインタビュー/文責・編集部



メダロット3

イマジニア
2000年7月23日発売
価格 4300円（税別）

©キャラクターデザイン:ほるまりん 制作協力:(株)講談社 コミックボンボン編集部 ©1997/2000 Imagineer Co.,Ltd. ©1997/2000 Natsume Co.,Ltd.



メダルやさまざまなパーツの組み合わせで自分だけのロボットを作り出して対戦する話題のRPG。ストーリーのポイントからパーツデータまで、バッチリ網羅の徹底解析。まずはストーリー攻略からスタート！

第2話までの攻略手順を完全紹介！

第1話 目指せ！ ロボトル世界一！

1 イッキの家
ママにおつかいを頼まれる。

2 コンビニ
タマゴパックを購入。

3 おみくじ公園
アリカに話しかける。イワノイ、キクヒメとロボトル。

4 イッキの家
ママにタマゴを渡す。2階のパソコン前に座る。

5 メダロット研究所
奥の左の部屋でメダロット博士と会話。いちばん奥の部屋でナエと会話。メダリア、メダルをもらう。

6 ギンジョウ小学校1階
おとこのこのケンカ。
テストの点数に異変。職員室で女の先生と会話。

7 ギンジョウ小学校2階
ゴキブリ（？）事件。アリカと会話。

8 廃工場
白玉とロボトル。奥の壁の穴を調べる。

9 ギンジョウ小学校校庭
ロボロボ団スルメと遭遇。

10 研究所前
白玉からミニミニマシーンをもらう。

3 vsイワノイ、vsキクヒメ

公園でアリカに下から話しかけると、スクリューズとの争いが始まる。イワノイ、キクヒメとロボトルだ。ギッタンギッタンにして、公園から追い払ってしまおう。

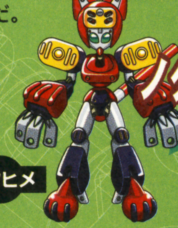
⬅公園をひとりじめしているスクリューズと戦うのだ。

イワノイ

パープルカーラー

“うつ”パーツを装備しているメダロットなのだ。

キクヒメ



ノクトキャット

サンダーを食らうとしびれて動けなくなるので注意しよう。

5 3つのメダルからひとつを選ぶ

ナエが3つのメダルからひとつだけ選ばせてくれるんだけど、じつは第2話で新しいティンペットをもらうまでは使えないのだ。また、第2話の最初のほうで、選ばなかったメダルのなかからもうひとつ選ばせてくれるので、ここではそれほど真剣に選ばなくても大丈夫。

ヒール
“せっち”、“とくしゅ”、“ぼうがい”が得意なメダル。トラップ設置のパーツを使うならこのメダルでしょ。

ウィッチ
“ねらいうち”、“おうえん”、“ぼうがい”が得意なメダル。3つのなかではいちばん使いやすいのだ。

ヒーロー
“まもる”、“なおす”、“おうえん”が得意なメダル。防御のパーツと組み合わせて使えば効果バツグン。

8 白玉とのロボトル

アリカと踏み込んだ廃工場。そこにはメダロット研究所を追放された白玉と、その自信作メダロット、リンボマンボがいる。倒したあとは、壁に沿って移動し、パーツとロボロボメダルを入手。壁の穴も忘れずチェックだ。

⬆自信作もあまり強くない。自称天才？

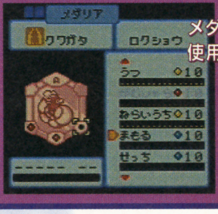
ロボトルのコツ

通常は強力な頭パーツだけで攻撃していれば問題はない。ただし、複数の敵を相手にする場合は、頭パーツにこだわらずにリーダーを狙える武器で戦うようにしよう。

- 強力な頭パーツを上手に使いこなす
- どの敵を狙うかによって武器を使い分ける
- “かんつう”する武器が強力
- 敵の“ほうぎょ”などに注意！

メダリアの使いかた

熟練度を上げたメダリアをほかのメダルに付け換えると、その能力の熟練度が上がる。新しいメダルを獲得したら付け換えを忘れずに。



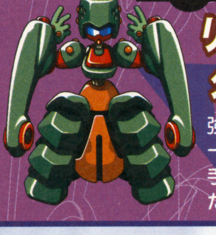
メダリアは3つまで使用可能

⬅よく使う能力のメダリアは頻繁に付け換えることに。

カガミヤマと戦ってみよう

廃工場のイベント（8）からイワノイの家に行く（11）までのあいだだけ、カガミヤマの家に入ることができる。公園では戦わなかったカガミヤマとここでロボトルができるのだ。のんびりして見えるけどなかなか手ごわい相手だぞ。

カガミヤマ



リックタートル

強力なレーザーが特徴。先手必勝で倒したいところ。

11 メダロット研究所
メダロット博士にミニミニマシーンを渡す。

12 研究所外
アリカとロボトル。

13 イワノイの家
ロボロボ団員を拷問する。

14 メダロット研究所
メダロット博士からミニミニマシーンをもらう。

15 ミニロボ団撃退！
7人のミニロボ団を見つけ出して退治する。

16 メダロット研究所
メダロット博士にミニミニマシーンを渡す。

17 ギンジョウ小学校校庭
メダリンピック予選。

18 ギンジョウ小学校2階
シオカラと遭遇。

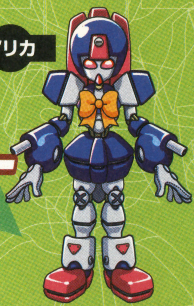
19 イワノイの家
エレクトラを見る。

20 イッキの家
帰宅して寝る。

12 突然アリカとロボトル！

研究所を出たあと、ミニミニマシーンの話を信じてくれないアリカが突然勝負を挑んでくるのだ。このあと、イワノイの家で事件の秘密が明らかになるぞ。

➡いきなり戦いになるのでびっくりする。



アリカ

ラストセーラー

攻撃の成功率を上げてくる。連続攻撃でさっさと倒してしまおう。

メダリンピックは3対3

今回の大会は、登場人物が1体ずつメダロットを出して戦うチームバトル。イッキ以外のキャラクターは完全に自動なので、チームワークが勝負の決め手なのだ。

➡3対3のチームバトルでは、回復の使いどころがポイントになる。

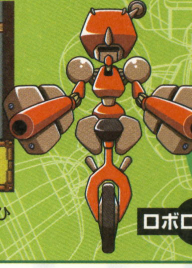
仲間と協力して戦いを進めよう

15 7人のミニロボ団を見つけ出せ

おみくじ町の奇妙な事件を引き起こしていたのはやはりロボロボ団だった！ 右に書いた7人の団員をすべてやっつければ事件はおさまるぞ。くしゃみだの自動販売機の早押しだのといった低レベルなイタズラはさっさと解決してしまおう。

⬆研究所でのひとコマ。ひとひねりが必要だね。

- ●メダロット研究所1階自動販売機
- ●研究所前に倒れている白玉
- ●コンビニでくしゃみしているヒカル
- ●イッキの家でくしゃみしているママ
- ●小学校1階、おんなのこ
- ●小学校1階、くしゃみしている先生
- ●小学校1階、けんかしているおとこのこ



ロボロボ団員

ワンホイール

一輪車型のメダロット。強力なブレイク攻撃を仕掛けてくる。

17 ついにメダリンピック

メダリンピックでは一戦ごとにセーブしておくと安全。最初からやり直すのは面倒だもんね。

対戦チームと構成メダロット

デストロイヤーズ マルシェ×2／ダッシュラプトル
名前のわりにはぜんぜん強くないのだ。初戦だけあって楽勝。

アンビリーバボーズ ダッシュラプトル×2／フリルフリリー
フリルフリリーの混乱攻撃には注意が必要。そんなとこかな。

コスプレイヤーズ マルシェ／ダッシュラプトル／フリルフリリー
バグと混乱に注意。リーダーを集中攻撃して倒してしまおう。

プリティガールズ マルシェ／プリミロータス／ハニーフォース
ハニーフォースの反射にはくれぐれも注意。めちゃくちゃ痛いぞ。

ロボロボーズ ワンホイール×3
ブレイクの連発が痛すぎる。あまり戦いを長引かせると不利だぞ。

第2話　対決！　白熱ロボトル！

1 花園学園校庭
アリカ、キクヒメ、コウジ、カリンに会う。

2 レストラン ドン・ペリ
アリカと食事。

3 メダロット社
キララから"なふだ"をもらう。ナエに会う。

4 メダロデパート2階
カリンから花園バッジをもらう。

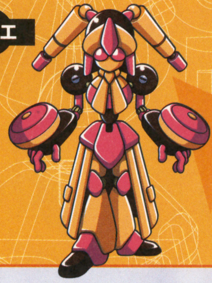
5 メダロデパート前
スクリューズとロボトル。バッジを奪われる。

3 ナエの研究に協力しよう

入り口正面の奥のほうにいるキララから"なふだ"をもらってナエに会う。彼女は変型パーツの実験中。新型パーツをもらってメダロットを組み上げ、対戦しよう。ここで初めてメダチェンジが使えるようになるのだ。

⬆メダチェンジ後の反撃に注意。かなり手痛いのだ。

ナエ



ディアアイドル

メダチェンジ可能なメダロット。反撃能力でこちらの攻撃を跳ね返してくる。攻撃せずに様子を見るのも大切だぞ。

メダロポリスを歩き回る

第2話はサブイベントが豊富。パーツ関連のイベントは確実にこなそう。メダロデパートのお爺さんはすっぱいもの好きなのを忘れずに。

➡すっぱいもの好きにはやっぱりこれだね。

- ●デパート1階でキクヒメを待っているイワノイ、カガミヤマとロボトルする（1直後～3直前まで）
- ●メダロット社の左手下のほうにいる白衣とロボトルして、ミニハンドルをもらう（1～）
- ●メダロホリス1、受付のおばさんと話してから2軒下の建物で横を向いて話す女性を探す（1～）
- ●メダロデパート2階、老人に話してから自販機前の孫娘に話す。"クラム・ベリー"を買ってから再度老人と話す（1～）
- ●おみくじ町、自宅の上の家にロボロホメタル×4（1～）
- ●メダロット研究所、ナエからメタルをもらう（3～）

6 花園学園校庭
おとこのこ、おんなのこと会話してから中に入る。

7 花園学園1階
カガミヤマ、イワノイとロボトル。バッジを持ち主に返す。

8 花園学園1階
スクリューズを見つけてロボトル。

9 カリンの家
カリンにバッジを返して女型ティンペットをもらう。

10 花園学園2階
アリカと会話。
メダルを取り上げられた生徒を見つけて話す。職員室で先生とロボトル。メダルを生徒に返し、ハチロウの話を聞く。職員室で女の先生と話し、男の先生、にそくメダロットの順にロボトル。

11 ハチロウの家
ハチロウと話す。

12 花園学園2階
学園長室に入る。ここからしばらくカリンでプレイ。2階の教室を回って情報を集める。

13 花園学園体育館
メダリンピック開催。

14 コンビニ
ヒカルと話す。

15 メダロット研究所
メダロット博士と話す。六角貨幣石とオプションパーツをもらう。

16 イッキの家
夕食を食べる。パソコンの前に座るとエレクトラ登場。ロボトル。

10 先生とのロボトル

ここでは職員室と右下の教室を行ったり来たりすることになる。教室ではおとこのこと会話し、職員室では合計3回のロボトル。厳しすぎる先生たちを負かしてメダルを取り返すのだ！

右手教室

⬆このおとこのこと話せば、メダルの話を聞くことができる。

⬇先生と会話。勉強で負けてもロボトルなら負けない？

職員室

先生

バストロイヤー フリルフリリー

バストロイヤーはデストロイの能力でパーツを破壊してくる。混乱させられないよう注意。

にそくメダロット

ハニーフォース×3（カブト） プリミロータス×3（クワガタ）

どちらも転倒、混乱など特殊な能力をたくさん装備している。反射にはとくに気をつけろ！

13 コウジとタイマンの決勝戦！

陰謀うずまくメダリンピック決勝戦。ルールを無視して、誰にも邪魔されずにイッキとコウジのタイマン勝負。果たして勝敗のゆくえは？

⬅男同士の熱い戦い。全力で戦うべし！

対戦チームと構成メダロット

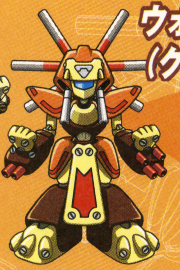
エキストラーズ ▶ バイバイクーン／ゴーファン／センチペイド
ヒトシレーズ ▶ マルシェ×2／バニーマインド

コウジ

スミロドナッド（カブト）

サーベルタイガー型。対射撃トラップがあるので格闘パーツで対抗したい。

ウォーバニット（クワガタ）



ライオン型メダロット。ライフルなど射撃関係の攻撃が中心。準備時間を早めてくるぞ。

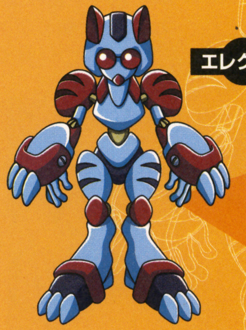
16 謎の人物？　エレクトラとロボトル！

第1話の終盤に、イワノイの家でパソコンから一瞬だけ登場した謎の人物、エレクトラ。大会を終えたイッキの家のパソコンから突然出現し、イッキに戦いを挑んでくるのだ。電気を体にまとっている点や、パソコンから出入りしている点から考えて、磁気嵐の原因がエレクトラということも考えられそうだ。エレクトラは人間を憎み、レアメダルというものを捜しているらしい。いっそう手ごわい敵の登場に、第3話以降の展開も目を離すことができないぞ。

⬅イッキに向かって襲いかかってくるエレクトラ。いったい何者？

エレクトラ

ツンドル



白虎タイプのメダロット。転倒させる能力とウェーブを使って戦いを挑んでくる。ウェーブを食らうと準備の時間が伸びるので注意が必要だ。

ミニハンドルです速く移動

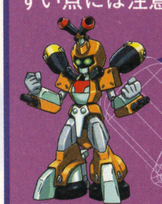
ミニハンドルとふたつ目のティンペットをもらったら、ヴェイパーレールを組もう。町の画面での移動がかなりスムーズになる。ただ戦闘では少し頼りないので注意。

これで快適に移動できるせっ！

⬅スタートボタンを数回押せば簡単に組める。攻撃はホームシックのみ。

メダチェンジを使いこなす

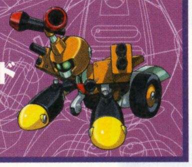
レクリスモードに変型すると、装甲がすべてのパーツの合計値になる。強力な攻撃ができるけど、レーザーなどで大ダメージを受けやすい点には注意が必要だぞ。



ノーマルモード

⬅攻撃が貫通しないかぎり、パーツをひとつ破壊されるだけで済む。

レクリスモード



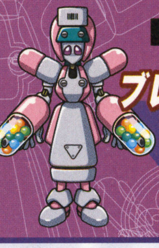
➡頭を狙ってくる相手には変型で対処。

大会終了後にもイベントあり

大勝負を終えて気がゆるみがちだけど、ここにもサブイベントがある。カリン、コウジの家でロボトルができるほか、花園学園長室で学園長からサムライメダルがもらえるぞ。

カリン

ブレイブナース



防御回復タイプ。いっしょに出てくるマルシェが攻撃担当なのだ。

第2話までのメダロットデータを公開！

第2話までに登場するメダロット一覧

メダロット名	使用メダロッター	頭パーツ	右腕パーツ	左腕パーツ	脚部パーツ
リンボマンボ	白玉	ソレナッシー	カウンセラー	インバリッド	コダカラン
ロクショウ	イッキ（クワガタ）	アンテナ	チャンバラソード	ピコペコハンマー	タタッカー
メタビー	イッキ（カブト）	ミサイル	リボルバー	サブマシンガン	オチツカー
パープルカーラー	イワノイ	ヘッドバルカン	リングライフル	ロールバレル	サポーテイル
ダッシュラプトル	おとこのこ	ターゲッター	スピーダー	クイックル	スタンドアロー
フリルフリリー	おとこのこ、せんせい（男）	フリルン	パニクル	ロスター	ハリヤー
ラストセーラー	アリカ	エクスマイン	クレンレイト	ファイヤーアーム	ネイビーゲイル
ノクトキャット	キクヒメ	アジルサーキット	アジルジャブ	アジルブロー	ボークイック
マルシェ	おんなのこ、オフィスレディ他	フラット	ステップメール	ステップフィ	マイフィート
ワンホイール	ロボロボ団員	ワンポイント	ステップホー	ペダルホー	シャリーン
リックタートル	カガミヤマ	マウスレーザー	スリーブレーザー	レストレーザー	デュアルタンク
プリミロータス	にそくメダロット（花園学園）	ディスミス	ケイリックス	スポーン	ブラッキー
ハニーフォース	にそくメダロット（花園学園）	ネビュラスリング	サンスタラー	サンスタリー	スリースター
ネオさくらちゃん	コウジ	ナオブアイソー	フサー	フサフサ	フユーンバッグ
フロートスピナー	せんせい（女）	AAM	ASM	ASBM	AATC
リトルディア	－	ロングフォーン	ニッチフォース	サッチフォース	キッカー
スミロドナッド	コウジ（カブト）	ハンター	フレクサーソード	ストローハンマー	シャープエッジ
ウォーバニット	コウジ（クワガタ）	テンションアップ	シュートバレル	レンジシューター	アブダクター
ドークス	イッキ（クワガタ）	ツインインコム	フォーバイス	インテンスビート	ウィンドフラック
ヴェイパーレール	（ミニハンドル用）	スチームボード	スチームドーリン	スチームパイプ	スチームタービン
サイカチス	イッキ（カブト）	バリスター	ヒューザー	ブラスター	エンプレイス
ブレイブナース	カリン	ホーリーグランド	ドナーカプセル	モバイルカプセル	エプロンドレス
バニーマインド	バニー	パーソナルレイン	ベジタリジュース	フルーツジュース	アサイドメール
ホリィオラクル	ナエ（カブト）	ホワイトクロース	クリーンスタッフ	ティアープレート	ハカマ
ロイヤルメイド	ナエ（クワガタ）	チョーカー	ミルクパン	フライパン	ピニー
ツンドル	エレクトラ	パウダーバーン	ホワイトオニキス	ストリップクロー	ドランカー
ディアアイドル	カリン、ナエ	グレイスバイザー	ビックリヨーヨー	マーダーヨーヨー	モードスカート
バイバイクーン	くるまメダロット	マグライト	フマフラー	ノアボイド	オクターン
コノトラクター	－	ヘッドラダー	ソコシャベル	シャクレーン	ドーザー
グレードカブキ	オフィスレディ	フーリーヘアー	デサイダー	アクティング	フラワーロード
ハイジラフ	くるまメダロット	ロングネック	インベスター	インスペクター	ワイルダー
ハンプキャメル	サラリーマン	モットレゼルブ	ファットストア	ファットセーブ	サンドバギー
ゴーファン	サラリーマン	ヘッドシェイク	ロースピード	ハイスピード	コントボックス
ミラクルミシン	はくい	イトマキー	ステッチャ	スピコン	モチテー
バストロイヤー	せんせい（男）	グレートスワロー	エンベロンメント	サラウンディング	レイクダスター

ここでは第2話までに登場するメダロット一覧をドーンと大公開！　使用メダロッターや装備しているパーツもバッチリ載っているので、持っていないパーツをチェックしてゲットしよう。リンボマンボとリトルディアのパーツをゲットするための手順も表にまとめてみたぞ。

⬅リトルディア右腕パーツをもらえるイベント。第2話でも説明しているのでそちらも参考にしてちょーだい。

第1話 リンボマンボパーツ入手ポイント

頭	学校1階の先生のくしゃみを止める。
右腕	学校1階でおんなのこのくしゃみを止める。
左腕	学校1階でプリンのケンカ終了後、そばのおんなのこからもらう。
脚部	廃工場の奥のほうにある宝箱を開ける。

第2話 リトルディアパーツ入手ポイント

頭	メダロデパート2階のおじいさんのイベントをクリアーする。
右腕	メダロポリス3でオフィスレディのイベントをクリアーする。
左腕	おんなのこに花園学園のバッジを返す。
脚部	おとこのこに花園学園のバッジを返す。

第2話までに登場するメダル一覧

こちらは第2話までに登場するメダルの一覧表なのだ。属性はメダルとパーツに設定されており、同じ属性のパーツを選ぶと、能力にプラスのボーナスがあるぞ。性格はメダロットがどのパーツを狙うかを決めるもの。たとえば性格が"スピード"だと脚部パーツを優先的に狙う。詳しいことはメダロット研究所の奥にいる研究員から教えてもらえるのでそっちを参考にしてね。なおメダフォースは覚える順番に並んでいるぞ。この表を見ると、カブトとクワガタのメダルの優秀さがわかるね。

⬆バージョンによってもらえるメダルが変わるので注意。

イベント	カブト	クワガタ
メダリンピック第1回	ザウルス	ビークル
ハチロウからもらう	バード	ビースト
大会終了後、学園長室のシメタと話す	サムライ	サムライ

ヒール、ヒーロー、ウィッチについては第1話で説明したけど、それ以外のイベントは上の表のとおり。カブトバージョンとクワガタバージョンによって、もらえるメダルに差があるので気をつけよう。

メダル名	属性	性格	なぐる	うつ	がむしゃら	ねらいうち	まもる	せっち	なおす	とくしゅ	おうえん	ぼうがい	メダフォース1	メダフォース2	メダフォース3
クワガタ	速度	スピード	15	-	15	-	10	-	-	-	-	-	縦一閃	横一閃	データ操作
カブト	速度	スピード	-	15	-	15	-	10	-	-	-	-	一斉射撃	威力全開	対攻撃トラップ
ザウルス	症状	テクニック	10	-	15	10	-	-	-	-	-	-	全体変動	近接アップ	縦一閃
ビークル	威力	パワー	-	10	10	15	-	-	-	-	-	-	光学化	遠隔アップ	横一閃
バード	威力	パワー	-	10	-	10	-	20	-	-	-	-	重力化	防御アップ	威力全開
ビースト	症状	テクニック	10	-	10	-	20	-	-	-	-	-	全体束縛	機動アップ	鉄壁防御
ヒール	設置	プロテクト	-	-	-	-	-	10	-	5	-	5	地形変更（森林）	地形変更（山地）	地形変更（街中）
ヒーロー	防御	プロテクト	-	-	-	-	10	-	5	-	5	-	対空症状	対水症状	全体復活
ウィッチ	威力	パワー	-	-	-	10	-	-	-	-	5	5	時間短縮	時間延長	フィールド混乱
サムライ	症状	テクニック	-	-	20	-	-	-	15	15	-	-	ダメージ一定	全体回復	全体復活

オッス！ “バリ禁”団長のデビルだ！ めでたく3回目を迎える当コーナーにも少しづつ投稿ネタが増えてきた。しかーし、まだまだ少ないのでもっと送ってくれ～。

64 ニンテンドウ64

エキサイトバイク64

任天堂

すべてのパスワードをバリバリ大公開

福島県 兼子良平　　図書カード2000円分進呈

バリ禁団といえばリーゼントとバイク。そんな当コーナーにお似合いのバイクゲーム、『エキサイトバイク64』の秘技が発見されたぜー！ まずは”チャンピオンシップモード”のビギナークラスを選び、ブロンズラウンドをプレーするべし。そして、このラウンドを全開バリバリの走りで総合１位を取ってクリアーするのだ！ みごと１位を取ったら、パスワード画面で”KIDSRIDER”と入力してくれ！ すると、なんとレーサーの頭だけがデカくなるビックヘッドモードになっちまうぜ！ このほかにも、特定のラウンドをクリアーしたあとに、それぞれのパスワードを入力すると新しいモードが出現するのだ。そのほかのパスワードと、出現するモードについては右下の表をバリバリ参照してくれ！

ビギナークラスで

⬆まずは気合でビギナークラスのブロンズラウンドをクリアーするのだ！

パスワード入力画面で
KIDSRIDER
とバリバリ入力する

ビッグヘッドモードだ!!

⬆なんと頭でっかちのライダーが走るビックヘッドモードで遊べちゃうぜ！

クリアーするクラスとラウンド		パスワード	出現するモード
ビギナー	ブロンズ	KIDSRIDER	ライダーの頭がデカくなっちゃう“ビックヘッドモード”
	シルバー	MIDNIGHT	夜のコースを走ることができちゃう“ミッドナイトナイトモード”
アマチュア	ブロンズ	PINHEAD	ライダーの頭がメチャクチャ小さくなる“マメツブヘッドモード”
	シルバー	BIKEDAKE	ライダーが見えなくなり、バイクだけが走っている“バイクだけモード”
	ゴールド	10TENTORE	サッカーの終了ルールーが10点先取に変更される“10点先取サッカー”
プロ	ブロンズ	HENNAIRO	コースの色がいろいろと変化する“ストレンジカラーモード
	シルバー	HYAAAAAAAA	下り坂をいかに速くくだれるかを競える“ダウンヒルモード”
	ゴールド	TRICKSTER	すべてのスタントが使用可能になっちゃう“マルチスタントモード”
	プラチナ	GAMEYARONI	チャンピオンシップとエキシビジョンの難易度が上がる“最強モード”

64 ニンテンドウ64

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

任天堂

写し絵の箱で自分をバリバリ写せ!!

新潟県 佐藤香織　　図書カード1500円分進呈

まずは写し絵の箱をCボタンにセット。つぎに町の中の壁にリンクが背を向けて立つようにする。そして Zボタンを押すべし。さらに、その状態のリンクを振り向かせると、リンクの顔のアップになる。ここで、写し絵の箱をセットしたCボタンを押して、すかさずAボタンを押せ！ なんとリンクの顔が写真に撮るぜ。

まずはこの状態に

⬆このようにリンクが壁に背を向けて立つような位置にバリバリ移動させろ！

す速くAボタン！！

⬆Zボタンをバリバリ押したあとに、こちらを振り向かせるとこんな感じになるぜ。

自分が写るぜ！！

⬆Cボタンを押したあとにAボタンをす速くバリバリ押せば、リンクの顔が撮れるのだ！

GB ゲームボーイ

メタモード

コーエー

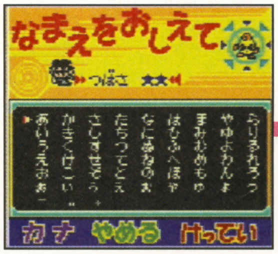
バリバリお得な名前を公開!!

編集部情報

主人公の名前を特定の名前にするだけで、いろんな効果があることが発見されたぜ！　名前入力画面になったら、下の表に載っている名前を入力してみてくれ！　たとえば、"リッチー"や"つばさ"、"かおり"と入力すると、ゲームスタート時の所持金が通常よりも多くなるぜ。また、"リナ"や"みさき"、"ごお"と入力すると、主人公の初期能力がバリバリに高くなってるのだ！

名前	効果
リッチー、つばさ、かおり	ゲームスタート時から所持金が15000円
リナ、みさき、ごお	ゲンキ、トクシュの初期値が+20の状態でゲームスタート

バリバリ名前入力



⬆名前入力画面になったら、さっそく左の名前を気合バリバリに入力しろ！

スゲーぜ!!

⬆やったぜ～！　始めから所持金が多くなってる。オレにも金くれ～！

64 ニンテンドウ64

実況パワフルプロ野球2000

コナミ

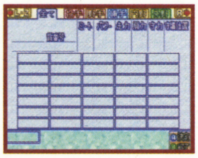
データを一括消去だぜ～

広島県　マナトット大江　図書券1000円分進呈

このゲームのデータをバリバリ一括消去できる技を紹介。まずは本体の2Pコントローラーだけを差した状態にして電源を入れる。そして、右上の写真の画面になったら、下のコマンドを入力せよ。あっというまにデータが消えてしまうぞ。

上、C▲、下、C▼、左、C▶、左、C▶、スタート
の順にボタンをバリバリ押す。

➡この画面でコマンドを入力せよ。



⬅あっというまにデータが消えた。

64 ニンテンドウ64

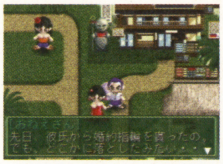
ぬし釣り64～潮風にのって～

ビクターインタラクティブソフトウェア

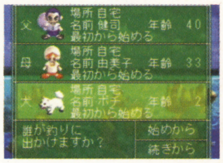
5人目の主人公発見だぜ

東京都　松本考夫　図書券1000円分進呈

なんと5人目の主人公がいることが判明したぞ！　その主人公は、なんと犬のポチだぜ。ポチでプレイするにはふたつの条件を満たさなくてはならない。まずひとつは、健司編でポチを仲間にしていること。もうひとつは4人の主人公をすべてバリバリにクリアーしていることだぜ。このふたつの条件を満たすと、主人公選択画面にポチがバリバリ出現するぜ～！　どんなストーリーかは自分の目でたしかめてくれ！



⬅まずはふたつの条件を満たすのだ。



➡犬のポチが主人公になるのだ！

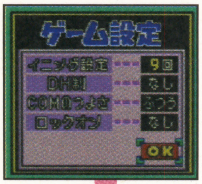
GB ゲームボーイ

パワプロクンポケット2

コナミ

猪狩や阿畑とタイマン勝負じゃ!!

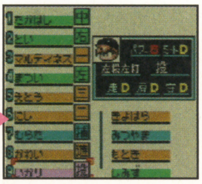
大阪府　どらどら　図書券1000円分進呈



⬅対戦モードを選択。この画面で下のコマンドを入力しやがれ。

対戦モードのゲーム設定画面でスタートボタンを押す

まずは対戦モード選択後に、ゲーム設定画面になったらストートボタンを魂込めて押せ！　なんと相手投手陣に猪狩と阿畑がいるぞ。



⬅投手を見ると、なんと猪狩が先発に！　控えには阿畑がいるぞ！

秘技募集の告知

バリバリ禁断の秘技では、はがきまたはE-mailでの応募を随時募集中！　秘技が採用されると、図書カードを送りつけるぞ。熱い応募を待ってるぜ！

はがき、E-mailを書くにあたっての諸注意

①発見した秘技の内容とそのゲームタイトル、機種を書く。あて先にもゲームタイトルを書くべし。
②秘技の内容はできるだけ詳しく書くこと。
③きみの郵便番号、住所、氏名、電話番号をはっきりくっきりと書く。E-mailの人は真心を込めて打つ。
④あとはほかの人とネタがかぶらないよう、誰よりも早くポストに直行。64+の発売を楽しみに待つ。

①
ゲームボーイ
ゲボゲボ団　危機一髪
隠しモード発見!!!

②
DEVIL団長!! すごい技を発見したので早速報告します。オープニングタイトルが出ている途中で、A、Bボタンを交互にひたすら連打します。すると、パスワードが出るので、それをひかえておきます。これをサブゲームの『どこげぼいっしょ』のパスワードとして打ち込むと、選べないはずのゲボゲボ団員の名前が自由に決められるという特典がもらえるのです。ぼくはこれで『こばしら』と入れて楽しんでいます。団長も自分の名前で出来ますよ！　是非試してみてください。

③
住所　〒154-8528　東京都霧ヶ峰
氏名　ゆめの　ぴょむ郎　（ペンネーム・おんぶばった）
電話番号　0990-444-444

誰よりも早く応募せよ!

〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通64+編集部　「バリ禁○○○(ゲーム名)」係
E-mailアドレスは　n64-plus@ml.enterbrain.co.jp

1－3などにいるアドレーヌは、マキシムトマトが1UPを描いてくれる。これは体力が満タンの時にだけ1UPアイテムになるのだ。ということは調整すればいつでも1UPできるようになるぞ。

攻略探偵団

星のカービィ64

■ニンテンドウ64 ■任天堂
■2000年3月24日発売 ■6800円

敵を吸い込んでその能力をコピーできるカービィが、仲間とともにクリスタルを取り戻す旅に出る。

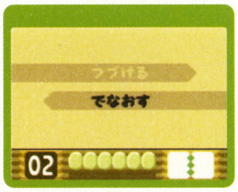
今回はすべてのクリスタルを集めるための攻略をお届けしてしまうのだ。

まず全体の基本となるテクニックから紹介していこう。

全ステージクリアーのための基本テクニック

ゲームを有利に進めるために

とにかく危険を感じたら、すぐ"でなおす"でステージの外に出る。これ重要。体力が減ったときや画面外に落ちそうになったときなど、いつでもやり直せるので便利なのだ。また、ゴールゲームではつねに1UPを狙っていこう。



⬆体力が少ないときは、とりあえず出直して簡単なステージで体力を回復してから再挑戦。

つねに1UP狙いで

⬆マキシムトマトを取るよりも1UPを取って残り人数を増やしたほうがいい。どんどん狙おう。

敵は基本的に無視

⬆避けられる敵はできるかぎり避けて進もう。ヘタに相手をして体力を減らさないように。

コピー能力について

まずは使いやすいと思われるコピー能力を表にまとめてみたぞ。攻撃しやすいもの、防御に向いているものなど、能力の違いを理解しよう。とくにボムやバーニングボムは攻守ともにすぐれた能力なのでオススメなのだ。

おすすめコピー能力

バーニング	移動	すばやく移動できる
アイス	攻撃	左右に広い攻撃範囲
ボム	防御	距離を調節しやすい
バーニングボム	防御	高いところにも攻撃
アイススパーク	防御	体力回復に役立つ
スパークスパーク	防御	敵を寄せ付けないぞ
ストーンニードル	攻撃	貫通するパワーが魅力
カッターボム	攻撃	敵に命中させやすい

⬆下に攻撃できるのもボムの特徴。レベル3のボスと戦うときに持っておきたいコピー能力だ。

コピー能力とカラー

各コピー能力には、表のように色が設定されている。ゲーム中にこの色の壁が登場したら要注意。その能力で壊せる壁であることが多いのだ。つぎのページからの攻略でも、クリスタルごとに必要な能力を色で示しているぞ。

赤	バーニング
青	アイス
黄色	スパーク
茶色	ストーン
オレンジ	ニードル
緑	カッター
黒	ボム

要注意コピー能力

コピー能力のなかには、クセがあって使いにくいものもある。ジャンプや滞空がしにくくなり、足場から落ちる能力もあるので注意。

ストーン	ジャンプできない
カッター	空中浮遊できない
ニードル	能力使用中は動けない
バーニングスパーク	攻撃範囲が狭い
ストーンボム	下ボタンで防御が必要

ボスキャラ・ズバリ弱点はココ

右の表はレベル2から5までのボスキャラクターの弱点をまとめたもの。強敵ぞろいだけど、ちゃんとコピー能力を用意していけばそれほど困らないのだ。なかなか勝てないという人は、必ず体力を満タンにし、コピー能力を身につけてから挑んでみよう。それだけでもかなり違ってくるはずだぞ。

レベル・名前	特徴	おすすめ能力
レベル2 ピクス	足場が頂上に固定されるまで攻撃できない。ひたすら逃げる。	ストーンニードル、スパークストーン、カッターなど
レベル3 アクロ	水中戦。下に攻撃できる能力が不可欠。ボムが一番適している。	ボム、スパークスパークなど
レベル4 ヨガン	飛び道具が便利。後半は頭の部分を狙う必要がある。	ストーンニードル、スパークストーン、アイス
レベル5 HR-H/HR-E	前半は振りまわす手、後半はボディの下側に攻撃すること。	アイス、スパークスパーク、ストーンニードルなど

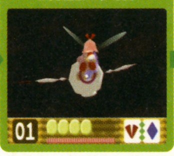
レベル7 0²

クリスタルをすべて集めると真の敵が登場する。このときだけはクリスタルを装備し、妖精リボンに支えられながら戦う3Dシューティング風になるのだ。順番に弱点を叩かなければダメージを与えられないぞ。

目 玉

⬆まずは目玉に攻撃。命中すると赤く光るぞ。

頭上の輪



⬆苦しみ出したら、つぎは輪を壊すのだ。

しっぽ

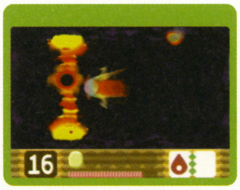
⬆最後はいちばん下のしっぽに当てればいい。

レベル6 ミラクルマター

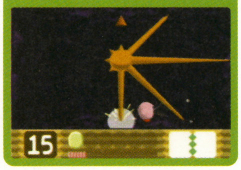
ミラクルマターは7つの属性に姿を変えて襲ってくる。火に変わったらこちらも火で対抗しなければダメージを与えられないのだ。敵を吸い込んでコピーしたほうがいい場合と、敵をそのままぶつけたほうが早い場合があるので注意したい。

スパーク、ボム、ストーン
敵をそのままぶつける

アイス、ニードル、バーニング、カッター
飲み込んでコピーする



⬆バーニングは縦か横に火柱が出る。縦にだけ火が出たところを見計らって突撃するのだ。



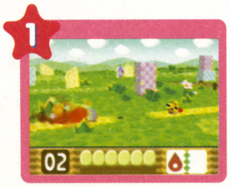
⬆トゲを吸い込んでニードルをコピー。真上にジャンプしながらトゲを出して攻撃しよう。

全クリスタル回収の旅にレッツゴー!

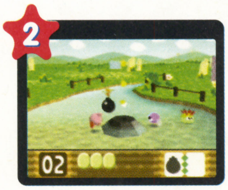
レベル1 ポップスター

最初の冒険。ここでたくさんの仲間ができるぞ

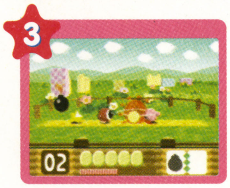
1-1 さすがに最初のステージだけあって、とくに難しいところはないのだ。小屋に入るまでの前半で、何かひとつコピー能力を手に入れておこう。小屋のなかにいるデカエヌゼットと戦うときに便利なのだ。とくにカッターカッターがオススメだよ。



1 ←小川の手前に浮いている。周りのサーキブルを倒してから取るといいよ。

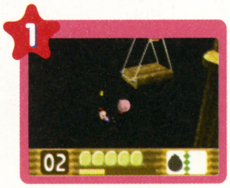


2 ←後半の小川の真ん中に黒い台がある。これをボムで壊すと中にクリスタルが。



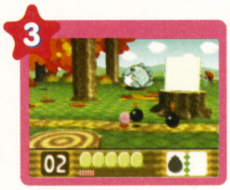
3 ←ワドルディと対決。コピー能力を使って倒すか、星を吸い込んでぶつけよう。

1-2 このステージにはコピーできる能力を持った敵が多い。とくにアイスは貴重なので、今後必要になったときはここに取りに来るといいぞ。ひたすら落下する部屋では、右か左に寄って、1UPやマキシムトマトを忘れずにゲットしよう。



1 ←ロープウェイの後半、下のほうにクリスタルがあるぞ。落ちないように注意。

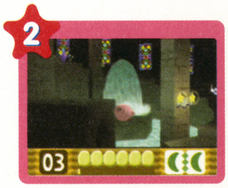
2 ←デカバウンシーを倒す。頭に当てなきゃダメなので、ジャンプして攻撃しよう。



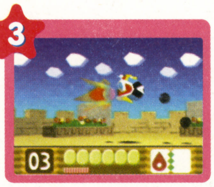
3 ←アドレーヌとの対決。バーニングかボムあたりを手に入れておけば楽勝だぞ。

1-3 お城の中はいままでよりも少し複雑になっているぞ。移動する床のある場所では足を踏み外して落ちてしまわないように注意。とくにカッターやニードルを使っているときは落ちやすいのだ。最後の鎖を上る場面では、天井から灯かりが差し込んでいる鎖をす速く上ろう。

1 ←飛び降りた穴の底に緑の床がある。カッターカッターを使って壊しちゃおう。



2 ←アドレーヌの部屋の直後。すかさず振り返って入り口の上を捜すとクリスタルが。



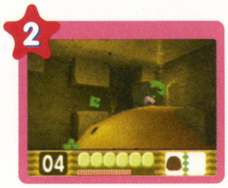
3 ←デデデ大王は、直前でバーニングをコピーしておくとラク。背後から攻めよう。

レベル2 ホロビタスター

砂漠、神殿などバラエティあふれるスターだ

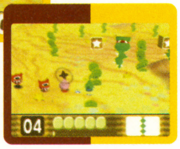
2-1 仕掛けが多い砂漠。建物内には落ちてくる敵ドネンをはじめ、危険な仕掛けがたくさんあるので体力には十分注意しよう。砂が湧き出してくる部屋では、床と砂のあいだに挟まれなければ大丈夫。落ちついて敵を倒しながらてっぺんまで上ろう。後半に並ぶサボテンみたいな敵ガブテンは近くに来ると噛みついてくるので、うまくスキを見て通り抜けるのだ。

1 ←ドシンドシン落ちてくるドネンの上を飛んで行くとクリスタルが浮いている。



2 ←デカサボンは、ストーンのときにBボタンを押すと出る煙を当てて倒すのだ。

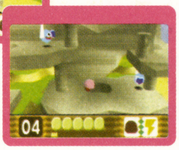
3 ←茶色と黄色、つまりスパークストーンの能力でぶっ壊そう。



➡ストーンは前半で入手。少し先に行くとスパークの敵が。

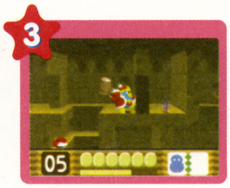
2-2 一発でカービィが死んでしまうような仕掛けがあるので慎重に進もう。前半では倒れてくる柱に注意。柱の直前で立ち止まればかわすことができるぞ。建物内では、触れると急に押しつぶそうとする床がある。触れないように飛び越えよう。最後の部屋ではデデデ大王がハンマーをもって登場。デデデ大王の背中に乗って柱をハンマーで壊しつつ進むのだ。

1 ←建物を一度通り過ぎて、右側からその中に入っていくのだ。



➡写真のこの下の部分に穴が開き、中に入れるようになるぞ。

2 ←真っ暗な部屋の下のほう。写真のように飛び降りるとクリスタルが見えるよ。



3 ←デデデ大王で進む部屋の左上にクリスタルがある。炎に当たらないように注意。

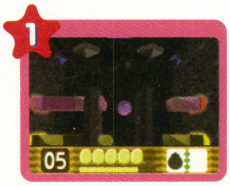
2-3 暗い洞窟の中には大きなアリ地獄があって、大型の敵ジバサミが顔を出す。ステージ終盤の水中では大きなホネが落ちてくるぞ。壁とのあいだに挟まれると死ぬので注意。下手にコピー能力を使うと水流に飲まれてしまう。慎重に進もう。

1 ←ステージ2-1でストーンをコピーしてくること。茶色のホネを壊すのだ。

2 ←最初の洞窟では左手の穴へ。デカテイルとの対決後、部屋を出るとクリスタルあり。

3 ←ステージ出口の直前、右手に出ずに上に行くとクリスタルが。ホネに注意だ!

2-4 機械的なステージ。砲台の部屋はジャンプしながら左右に避ければあまり当たらない。ボタンの並ぶ部屋を抜けたら広大な部屋に。ここの右下にある1UPを見逃さないように。最後の部屋は、棒につかまらずに飛んでいったほうが安全なのだ。



1 ←ひとつ目は動く床の部屋。動く床と壁のあいだに挟まれないよう注意して取る。

2 ←ステージ入り口でボムを取り、スパークボムにしてアドレーヌを照らすのだ。

3 ←デカラミと対決。小さなラミでスパークスパークをコピーすると楽チンです。

ワンポイント攻略

デデデ大王の背中に乗っているときは、Bボタンを押すとハンマーを振り回せるんだけど、ハンマーを振り上げるときにもちゃんと命中判定があるので、敵が近づいたらとにかく振り回すといいぞ。

4－2の最初、落ちていく画面の右の方に肉が置いてある。ポーズして「でなおす」で何回でも取れるので、体力が減ったらここに戻ってくるとよい。いつでも体力を満タンにしてゲーム再開できる。

レベル3 ウルルンスター

見かけのとおり、水の多いステージだ

3-1

穴から飛び出す敵に当たらないよう慎重に進もう。洞窟の中では、緑の球ゼボンに入って撃ち出してもらうと敵を倒しながら進むことができるのだ。暗闇から飛び出すカエル、ベロッガーは顔を出させてから通り抜けるようにしよう。

⬅ゼボンのある部屋で、4つ目のゼボンの左下にクリスタルが見えるはず。

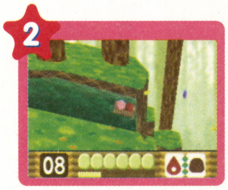
⬅デカチック登場。画面中央下の台に乗ればダメージを受けずに攻撃できるぞ。

⬅大きな滝のところでアイスボムを使って床を壊すとゼボンに入れるのだ。

3-2

急流を下ったり山を上ったりというお疲れコースなのだ。崩れ落ちる橋はダッシュして抜ける。急流下りではワドルディが出してくれる"！"マークに注意してジャンプをしよう。上り坂ではトゲ丸太トゲマルをうまくかわしながら進むのだ。

⬅デカカニィの上の天井をバーニングストーンで破壊するとクリスタルがある。

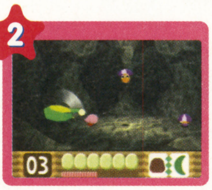

⬅急流下りの途中にさりげなく浮いているクリスタル。うまくジャンプで拾おう。

⬅下り坂の最後あたり。段差の滝の中に置かれている。戻って拾えば大丈夫だ。

3-3

前半は比較的単調で難しいところもないのでダッシュをうまく使って進もう。床板が跳ね上がる橋も立ち止まらずにダッシュすれば大丈夫だぞ。最後のトゲマルは床が傾いて落ちてくるので、すぐジャンプしてかわそう。わかってれば簡単だね。

⬅橋の途中にある岩山の頂上から中に入る。カッターボムで左の壁を狙うのだ。


⬅デカカパーを倒すと出る。倒すときあまり左に立つと穴に落ちるので注意。

⬅ストーンカッターでハムスターみたいなリックに変身。壁をAボタンで上るのだ。

3-4

このステージは水中のみで構成されている。スパークスパークがあれば身を守るのに最適なのだ。あちこち水流があり、流されかたによってはアイテムを取り損ねるので注意が必要だ。スタート直後、下りて行くときにダメージを受けやすい。

⬅左右から交互に水流が来る部屋の左上に行くと、天井のところに見えるぞ。

⬅水流の速い洞窟の棒が立っている場所。一番下から手を離すとすぐ右にある。

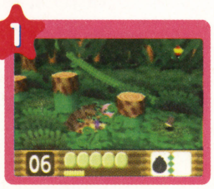
⬅デカギョドンのあと、通路の一番下を流されていけば、自然と取れる位置に。

レベル4 コレカラスター

ジャングル、洞窟、岩山、火山とめまぐるしい

4-1

ジャングル風のステージ。全体的に足場が悪いので、ストーンやカッターなどを持っている場合は使いどころに注意しよう。前半には落とし穴があって床を踏むとトゲに変わる。後半の浮かぶ足場の中には突然落ちるものもあって危険なのだ。

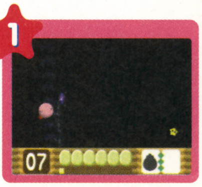

⬅おにぎりのある場所を越えて少し先。床を踏むとその中にクリスタルが出現。

⬅縦にツタを上るエリアの一番下。うっかり上ってしまうと見落としちゃうよ。

⬅後半、落ちる床の上の天井すれすれにある。飛び交うプテランに注意して取ろう。

4-2

暗い洞窟ステージ。狭いうえに敵が多いのでけっこう難しいのだ。天井に砲台シャッツオが並ぶエリアはとくに難関。ジャンプ着地地点を狙ってドロップが天井から落ちてくるので、当たらないよう慎重に進むこと。ステージ最後のエリアは、上下する床がカービィをつぶそうと動きまわっている。必ず一度立ち止まって床の動きを観察してから進もう。

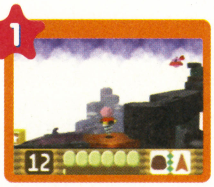

⬆スタート直後、落ちるときに左に寄っていく。

⬆トロッコの途中。分岐で上のコースに乗ること。

⬆ストーンボムで、終盤にある2色の壁を壊そう。

4-3

うってかわって岩山を上るすがすがしいコースなのだ。足場が狭いのがいちばんたいへんで、敵に襲われたらどうしていいかわからないほど。バーニングボムなど、空中で戦いやすい能力を身につけておくとクリアーが比較的簡単になるぞ。

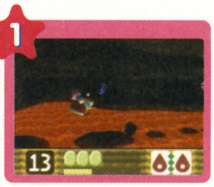

⬅ニードルで床を壊して侵入。ニードルさえ入っていればミックスでもオーケー。

⬅ブロックをアドレーヌの絵のとおりに削る。絵は帽子、ピザなどランダムに出る。

⬅この山を越えた隙間にクリスタルが隠されているぞ。思いきって飛び降りよう。

4-4

溶岩が燃えたぎるステージなのだ。岩が降ってくるところでは岩を吸い込んで持ち上げれば頭を守れるぞ。溶岩に追われるシーンでは焦って敵に邪魔されるのがいちばんまずい。落ちつけばそれほどのスピードではない。溶岩よりも敵に注意しよう。


⬅デデデ大王のハンマーで壊せる柱のなかには、上段も壊れるものがあるのだ。

⬅小部屋の真ん中に小さな溶岩の塊をアイスで壊せばクリスタルが手に入るぞ。

⬅下から溶岩に追われるシーンでは左に左に上っていくとクリスタルがあるのだ。

レベル5 ブルブルスター

前半は氷、後半は機械仕掛けのステージになる

5-1 雪山のステージ。序盤でバーニングボムの能力を手に入れておくと楽に進めるのでオススメなのだ。ソリのシーンのあと、氷の下にもアイテムがあるのを見逃さないように気をつけたいところ。それ以外ではそれほど難しいシーンはないはずだ。

←ソリのシーン、ふたつ目の雪山の入り口で大きくジャンプ。山の上にあるぞ。

←デカチリーとの対決。天井の氷の塊をバーニングで溶かすとクリスタルが出現。

←氷の床の3つめのヒビから潜って、右に右に進む。見にくい壁の穴にあるのだ。

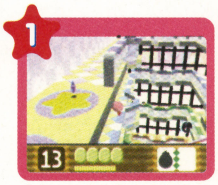
5-2 ふわふわとした雲の上を歩くステージ。ここも足場が小さく、落ちやすいので気をつけて。色のついた雲は大きさが変わるので、できるだけ真ん中に立つようにしよう。ステージ終わりのあたりは、上下からモプー、さらに雲のすきまからはパックンチョがかみついてくるので難しい。パックンチョは一度誘い出してから、引っ込んだときに通り抜けよう。

↑注意して見ていると雲の下にもうひとつ足場が。

↑ゼボンでタイミングよく左上の方向へ飛ぶ。

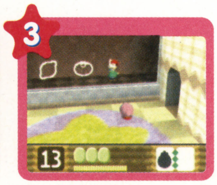
↑デカモプーを倒す。スパークニードルが必要。

5-3 機械仕掛けのビルを通る。狭いところに敵がひしめいているので、序盤でボムなど攻撃範囲の広い能力を手に入れておくと有利だぞ。アドレーヌの部屋を抜けたあと、タンスが並ぶ場所では注意が必要。倒れるタンスに挟まれると体力に関係なく死んでしまうからだ。また、広い部屋でのシャッツオの集中攻撃は避けにくい。うまくジャンプでかわそう。



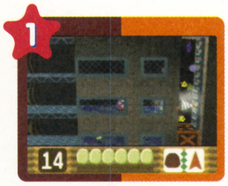
↑エレベーターの部屋の左上隅に乗っている。

↑デカミノをやっつける。能力さえあれば簡単。

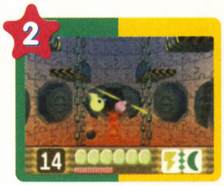


↑つぎの部屋でフルーツの色のボタンを押すのだ。

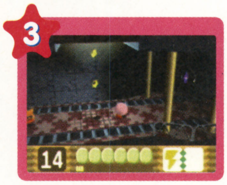
5-4 工場のようなステージ。危険な仕掛けがいっぱいで緊張するのだ。とくに後半の上下する天井の下を駆けぬけるシーンは難しい。スライディングを上手に使うのがコツだぞ。そのつぎの壁が迫ってくるエリアはダッシュでひたすら急ぐしかない。



←ストーンニードルを使って箱を壊す。あらかじめ3つ壊しておくように。



←デカバーニスをサクッとやっつけて、スパークカッターでオリを壊すのだ。



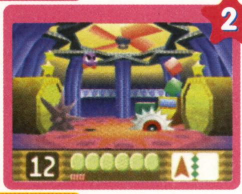
←左からどんどん迫ってくる壁に追われつつ、右はじにあるクリスタルを拾う。

レベル6 リップルスター

奪われた星を取り戻すまで、あとひといき

6-1 1－1とそっくりな地形のステージなのだ。敵はかなりパワーアップしているものの、ここまで来れた人なら楽勝のステージといえるだろう。スパーク、ニードル、ストーン、バーニング、アイスとほとんどの能力の敵が登場するので、これらの必要なときはここに取りに来よう。この先、何度も訪れることになるステージなのだ。

←1－1とまったく同じように空中に浮かんでいるのだ。ただし、周りにいる敵はゴーストナイト。先に倒しておきたいところ。



→デカノコギ。じつは画面左端に立っていれば攻撃を受けないのだ。コピー能力を持っていれば、左端で連発すれば勝てるぞ。

←小川の真ん中に黒とオレンジの台があるので、ニードルボムで壊してしまおう。両方ともこのステージで手に入る能力だ。

6-2 洞窟の中を進むステージ。岩が多くて視界が狭いのだ。そのせいで天井に穴がある場所が分かりにくいので、ごつごつと天井にぶつかりながら確認していこう。うっかりするとマキシムトマトや1UPアイテムの部屋を通りすぎてしまうことが多いのだ。小部屋に入ったとき、すぐに敵が来ることがあるので十分注意しよう。

←最初に飛び込んだ水の中。色がくすんで見えにくいけど、緑と黄色のスパークカッターが必要。事前に用意しておこう。

→水中に食べ物が浮かんでいる場所。左に左に進んでいくとクリスタルが見えるのだ。そのあと右のほうにある出口へ進もう。

←アドレーヌのいる部屋に緑の柱でさえぎられた小部屋が。カッターの能力を持ってきて柱を壊し、クリスタルを入手しよう。

6-3 クリスタル集めもついに最後。ここは短い通路と部屋が交互になっているステージだ。通路にいる敵は特別どうということはないけど、そのあいだにある部屋では敵が大挙して襲ってくるぞ。敵からうまく能力をコピーして戦おう。バーニングやアイスなど、攻撃範囲の広い能力をコピーすると有利に戦うことができるのだ。

←最初の部屋。この部屋にいる敵を全滅させればクリスタルが出現する。この先の戦いに備えてバーニングをコピーしておこう。

→床に太陽が描かれている部屋にふたつ目のクリスタルが隠されているぞ。バーニングニードルで太陽の中心を狙うのだ。

←5番目の部屋の敵を全滅させると出現。空中の敵が多いので、早めに範囲の広い攻撃を手に入れておかないと時間がかかる。

ミニゲームはひとりから4人まで遊ぶことができる。ひとりで遊ぶ場合も、コンピューターの難易度を調節できる。プレイヤーが勝つたびに、だんだん強いモードで遊べるようになるのだ。

ワンポイント攻略

●ダルマンは、攻撃をするよりも相手のを避けることに集中。 ●ドワームは、。攻撃することにスピードが上がるので注意。 ●ケズネが落とすクリにアタックして、ケズネに命中させよう。

攻略探偵団

ワリオランド3 不思議なオルゴール

■ゲームボーイ■任天堂■2000年3月21日発売■価格3,800円(税別)■

ここでは、今年の3月に発売された『ワリオランド3 不思議なオルゴール』を攻略するぞ。

エンディングを見るための最短コースはもちろん、全100種類あるアイテムの置き場所もすべて紹介!

これを読めばキミの悩みも一気に解決だ!!

エンディングが見れる!! 攻略フローチャート

ゲームが進み、冒険できるコースがどんどん増えると、つぎはどこへ行けばいいのかわからなくなっちゃうよね? そんなあなたの悩みにお答えして、今月の攻略探偵団では、最短コースでエンディングに辿り着くためのフローチャートと、残りのアイテムのありかをすべて紹介するぞ!!

←入手したアイテムによって新しいコースが現れたり、クリアしたコースが変化するのだ。

フローチャートの見かた

N-1 出発の森 (破壊の斧)

① コース番号、コース名
② 入手アイテム名
③ その色のカギがある場所
④ その色の宝箱がある場所

※その時点で同時に出現するマップ。

N-1 出発の森 (破壊の斧)

カギ: 2匹目の木グモを過ぎたあと、左右の足場を使って上に進もう。

宝箱: グレーのカギを取ったらそのまま右へ進み、炎とヤリマルがいるすぐ右のドアへ入ろう。

N-2 静かな村 (無色山の石板①)

カギ: スタート地点から2階上の地上部分右側に置いてあるぞ。

宝箱: グレーのカギがある場所から、すぐ左側のドアの中。

N-3 広大な平原 (無色山の石板②)

カギ: マッド=シタインのいる場所まで移動。マッド=シタインの薬で透明になり、右側のシャッターを通過して、そのまま右へ。

宝箱: グレーのカギのすぐ右側に置いてあるぞ。

W-1 砂漠の遺跡 (竜巻きを鎮める書切れ端①)

カギ: スタート地点から右へ進んでいき、いちばん最初のドアの中。

宝箱: スタート地点からいちばん右突き当たりのドア。ドアの手前のブロックは昼間しか開かないで注意!

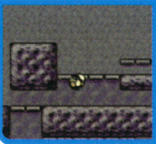
W-1 砂漠の遺跡 (竜巻きを鎮める書切れ端②)

カギ: スタート地点から左へ進み、いちばんはじめのドアへ入ろう。

宝箱: スタート地点からいちばん左、突き当たりのドア。ドアの手前のブロックは夜しか開かないで注意!

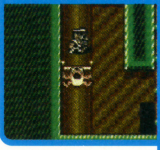
W-2 火山のふもと (鉛のオーバーオール)

カギ: スタート地点から右へ進もう。最初の土管の手前にある坂を利用してローリングジャンプし、狭い通路の奥へ進んでいこう。

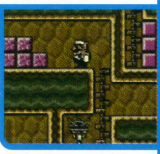


宝箱: カギ入手時に利用した坂を用いてローリングジャンプし、いちばん右側の土管まで移動。土管に入り、ボス・ダルマンと対決だ。

N-1 出発の森 (雨雲の壷)

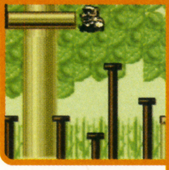


カギ: スタート地点から右へ進み、フタモグのいる場所まで移動。フタモグにヒップアタック。そのまま地下に入ってすぐのドアへ入ろう。

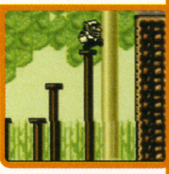


宝箱: カギを獲得したら左へ進み、ミニゲームのドアへ入ろう。ミニゲームをクリアーするとミニゲームブロックを通過できるぞ。

W-3 雨水の池 (エレベーターの歯車①)



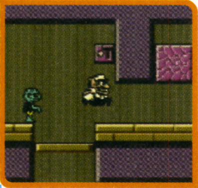
カギ: スタート地点から右へ進み、2回目の杭の塊をうまく調整しながら上の足場へ移動。



宝箱: 再び杭を調節しながらひたすら右へ進み、右端突き当たりのドアの中。

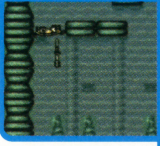
W-4 混沌とした街 (エレベーターの歯車②)

カギ: スタート地点右側にあるマンション4階のドアへ入ろう。

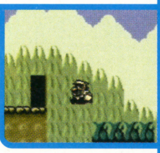


宝箱: カギの横にあるドアに入り、滑車のスイッチを押す。そのあと、マンションの頂上から滑車に乗ると、宝箱の場所に到着するぞ。

S-1 深々とした草原 (封印のオルゴール①)



カギ: スタート地点から右へ進んでいき、突き当たりのドアへ入る。オモドンに潰されたあとカギの位置まで飛んでいこう。



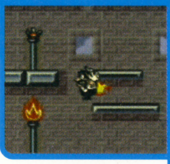
宝箱: スタート地点から右へ進み、いちばん最初のドアを目安にして段差を上がると、ボス・ドワームのいるドアがあるぞ。

S-2 巨大橋 (不思議な種)

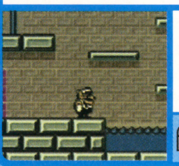
カギ: スタート地点からすぐ左側にある段差を上るだけ。

宝箱: スタート地点右側の巨大橋を渡り、突き当たったところにあるぞ。

S-3 復活の塔 (カエル王子の足ヒレ)



カギ: たいまつに火を付け、たいまつブロックを消しハシゴを上る。さらに上のハシゴを上り、ふっくらげに刺されてから、いちばん上へ移動。



宝箱: スタート地点から見えるところにあるぞ。左側を見回そう。

W-3 雨水の池 (復活のリング・青)

カギ: スタート地点左側のツタを上り、いちばん右の突き当たりにあるぞ。

宝箱: スタート地点左側にあるドアへ入ろう。

N-3 広大な平原 (復活のリング・赤)

カギ: マッド=シタインの右側のツタを上り土管へ。2匹のオモドンに潰されないよう上の土管へ移動。土管に入ったら、黄色の足場をジャンプしながら右下へ。

宝箱: 再び黄色の足場をジャンプしながら左上のミニゲームのドアへ。ミニゲームをクリアーしたら今度は右上。

S-3 復活の塔から

W-3 雨水の池（霧よけの扇子）

スタート地点からすぐ横の水面内最初のドアに入り、右下まで移動。

カギを獲得したあと、左側から大きく回り道して右上のドアに入りボス・ケズネと対決だ。

E-1 よどみの沼（異形の笛）

スタート地点付近のハシゴの下にある坂を利用し、右側へ転る。

スタート地点の滑車に乗って進んでいき、いちばん右端を目指せ。

N-2 静かな村（吹雪の呪文書）

スタート地点から2階上の地上部分、左側にいるヘビに乗り、屋根に上る。上ったら、右側の土管へ入ろう。

再びヘビに乗って屋根へ移動。今度はいちばん右突き当たりのドアの中。

S-1 深々とした草原（氷結の杖）

スタート地点右上にいるヘビに乗り、左へジャンプ。ハシゴの上のドアへ。

カギを取ったらそのまま水中に落下し、いちばん底のドアの中へ。

E-2 凍りついた海（破壊の帽子）

スタート地点から斜め右上へ進み、右の壁を壊すのだ。

スタート地点に戻り、マップ右端にある宝箱を目指そう。

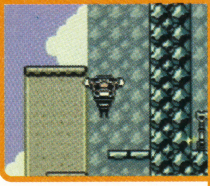
W-4 混沌とした街（封印のオルゴール②）

グレーのカギと同様に滑車のスイッチをオンにしてから、マンション2階のドアに入る。

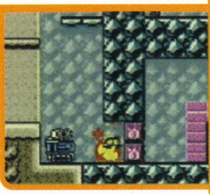
カギを獲得したら再び滑車のスイッチがある部屋に戻り、いちばん右側まで移動。ゾンビ化し、スルー床から落下。ボス・シュートと対決だ。

N-5 満ち引きの海岸（怒りの呪文書）

マップ右端まで移動。ハンマーロボットでバネにしてもらい、壁を越えよう。

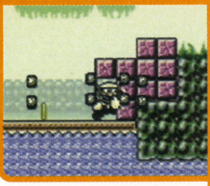


マップ中央のたいまつで体に火を付けてから、右へ進みファイヤーブロックを通過。



N-4 激流の川辺（怒りの矛）

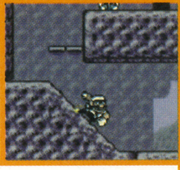
スタート地点からひたすら右方向に進んでいき、突き当たったところにあるぞ。



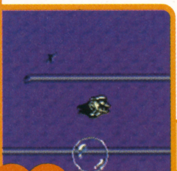
スタート地点に置いてある。このゲームでいちばん簡単にゲットできる宝箱だ。

W-2 火山のふもと（龍の牙）

スタート地点左側の坂で転がり、ブロックを崩して下へ落ちる。



ブルーのカギが置いてある部屋の底のドアへ。スタート地点に戻ってきたら左のドアの中へ。



S-4 険しい渓谷（パワーグローブ）

スタート地点からひたすら右へ進んでいき、突き当たったところに置いてあるぞ。

カギを取ったら上に上がり、坂を利用してローリングジャンプでマップの左上まで進もう。

N-5 満ち引きの海岸（怒りの呪文書）

ブロックに囲まれた土管の中へ。ブロックは、小さい敵を投げ付ければ簡単に壊せるぞ。

カギを取ったあとも海中を潜り、最下層にあるドアへ入る。

S-4 険しい渓谷（龍の角）

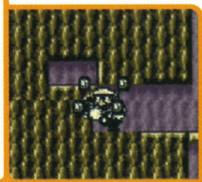
マップ中央のドアの右側にある足場を使って、中央のドアに入る。

レッドのカギと同様の部屋。ふっくらげに刺されてから、右へ進む。

W-6 西の火口（銀色の蛇目①）

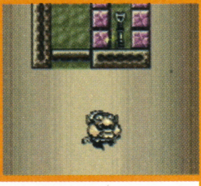
火だるま状態になり、左下のファイヤーブロックを通り抜けよう。

スタート地点左中央のへこんだ部分をアタックで壊しドアの中へ。いも虫に糸玉にしてもらう、右へ転がれば宝箱まで行ける。

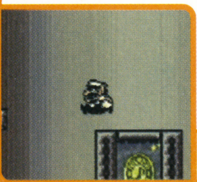


E-4 巨大な穴（銀色の蛇目②）

いちばん下まで落下し、ふっくらげでふくれてから上へ進もう。

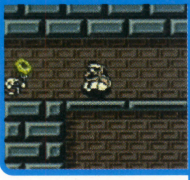


カギを取った場所から落下。そして、落ちた場所から、さらに左側に向かって飛び下り、マップ左中央のすき間へ入ろう。



S-3 復活の塔（ニンニクボール）

グレーのカギ同様、たいまつブロックを通って最初のドアへ入り、いちばん下の階のスイッチを押す。

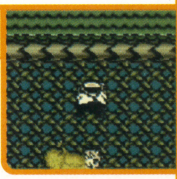


カギを取ったらゾンビ化し、スイッチのあった場所に戻ろう。

E-1 よどみの沼（龍の鱗）

右へ進み、1番目と2番目のあいだにあるドアに入り、オッカケに捕まらないよう右端へ進み、上段に上ろう。

スタート地点に戻り、右へ進む。2番目の土管に入ってボス・オオサンショウオと対決しよう。



N-6 ウミガメ岩場（封印のオルゴール③）

スタート地点から左側の短い通路の壁をどんどん壊そう。マップ中央の最下層にあるよ。

グレーのカギがある位置よりやや上のドアへ入り、ボス・イカタコテングを倒そう。

S-5 炎の洞窟（浄化の杖）

スタート地点下のファイアーブロックを壊し、坂を利用して右へ転がろう。

スタート地点のハシゴを下り、右の足場を渡っていこう。

ワンポイント攻略

●シュートよりカメがやっかい。カメが取れないシュートを決めよう。

●オオサンショを攻撃したあとは、必ずアミをつかめ。

●イカタテングに攻撃をしないと、スミを吐いて画面を黒くする。

ワンポイント攻略

●風船魔人に攻撃を与えると、体が大きくなるので注意。

●ジャマノを倒すには、4つ角のガイコツをすべてアタック。

●ファットマウスのエサとなる鳥を踏み付けて、敵の目の前に落とそう。

S-5 炎の洞窟から

E-2 凍り付いた海（真実の炎）

中央部分に位置する水中にあるドアに入り、さらにその右側のドアへ。スイッチを入れればカギが取れる。

カギを取ったらスイッチをオフにし、カギのあった部屋の左端へ移動。

S-1 巨大橋（真実のランタン）

スタート地点から左側に見えるドアへ。左下の水中から回り込もう。

スタート地点から左下へ進み、水中のドアへ入っていこう。

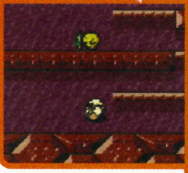
E-3 幻影の城（鋼鉄のオーバーオール）

先々にあるドアへ入り、スイッチを押しながら進んでいこう。

最初のドアへ。床をヒップアタックで壊し、ストーブを落とそう。

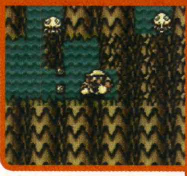
N-6 ウミガメ岩場（太陽のかけら①）

スタート地点の下にあるドアに入る。中に入ったら、最下層の左側にある坂を利用し、ローリングジャンプで最上階へ進んでいこう。

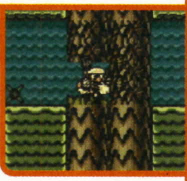


グリーンのカギと同様に、スタート地点下のドアに入り、今度は右側の坂を利用して、ローリングジャンプ。そのまま最上階へ進んでいこう。

E-1 よどみの沼（微風の目）



グレーの宝箱の下にあるドアへ入り、マップ中央の柱を壊したあと、ふっくらげに刺されて、上昇。



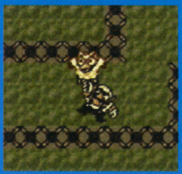
ブルーのカギ同様、柱を壊したあと、再度ふっくらげに刺されて、マップ右上の宝箱を目指せ。

E-1 よどみの沼（封印のオルゴール(4)）

レッドのカギ同様、沼の真ん中にあるドアに入ってから、マップ中央のドアへ入ろう。

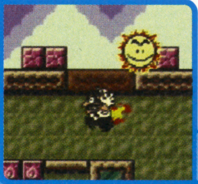
レッドのカギの上にある土管に入り、ボス・ジャマノと対決だ。

E-4 巨大な穴（ジャンピングブーツ）



オモドンの横にいるフクロウに捕まって、右上のドアに入ろう。

グリーンのカギと同じ場所に置いてある。



カギ同様、太陽に火を付けてもらい、ファイヤーブロックを壊すのだ。

W-5 深海（爆弾スイッチ）

スタート地点右側のドアに入り、踏みジャンプで右から4番目の区切りを落下しよう。

スタート地点に戻り、水中のドアへ入る。落下用の滑車を使って右下へ転がり、ブロックを壊そう。

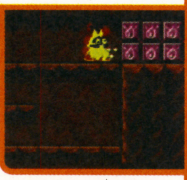
W-1 砂漠の遺跡（太陽のかけら②）

スタート地点からいちばん左のドアに入り、ドア付近のブロックを壊して、落下しよう。

カギのある場所で、右から2番目の壁を壊していきドアへ入ろう。スイッチをオンにし、コウモリに変身して土管右側のドアへ入るとボス戦だ。

S-5 炎の洞窟（風神の袋）

マップ右上の土管へ入ろう。土管に入ったらマッド=シタインの薬で透明になり、右下へ移動だ。



カギを獲得したら、下の炎で火を付け、上にかけ上る。火だるまになれば、ファイアーブロックを壊せる。

N-1 出発の森（カエル王子の手袋）

スタート地点から右に進み、炎とヤリマルのいる場所にあるぞ。

フタモグの右側にあるドアに入り、葉っぱを足場にして右へ進もう。

N-4 激流の川辺（ホビット）

マップ右端から水面に入り、激流に逆らって泳ごう。エリアが変わったらツタを使って右へ。

カギを取ったらそのまま右のドアへ。そのあと、さらに右のドアへ入りボス・ファットマウスと対決。

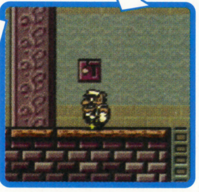
E-3 幻影の城（あくびの粉）

グレーのカギ入手ルートと同じように先々のドアに入り、スイッチを押しながら進み、マップ右上から下へ落下。アイスベアを投げてブロックを壊し、右へ移動。今度はハンマーロボを投げてブロックを壊し、その先のドアでスイッチをオン。さらに、そのあとハンマーロボでバネになり、上を目指そう。

⬅右上のドアから出たら、まっすぐ下へ落下しよう。アイスベアに注意。

⬆ハンマーロボに叩かれて、バネに変身。そのまま上へ進んでいこう

➡ハンマーロボを投げ付けてブロックを破壊し、さらに奥へと進むのだ。



⬅ここでスイッチを押さないと、カギが取れなくなってしまうぞ。

スタート地点から3番目のドア。

S-3 復活の塔（火口へ向かう裏道の地図）

グレーのカギ同様、たいまつブロックを消してからいちばん上のハシゴを上り、すぐ上の土管へ。

カギ入手後、アミの最上段を目指して上っていくだけ。

E-6 東の火口（スーパーパワーグローブ）

アタックでブロックを壊していき、最下層左側の部屋へ。部屋に入ったら、パワーヒップアタックの振動でつまりカエルを上に上げて足場にする。

スタート地点最下層の炎に飛び込み、再度つまりカエルのいる部屋に進もう。火だるまでつまりカエルを倒したら左のハシゴを上るのだ。

N-1 出発の森（封印のオルゴール⑤）

グリーンのカギがある部屋の巨木の口に入り、ひたすら上を目指す。

再び巨木の口に入り、最上階の土管へ。ボス・スパイゴンを倒そう。

神殿

封印のオルゴールがすべて集まったら神殿へ。ここに登場するラスボスを倒せば、エンディングだ。

残りのカギ＆宝箱入手方法リスト

さいごに、フローチャートで攻略できなかった、52個のアイテムのありかをドーンと紹介。無事にエンディングを迎えても、ミニゲームのゴルフやタイムアタックモードがプレイできるなど、まだまだ遊べるお楽しみが用意されているのだ。このリストを参考に、100種類もあるアイテムをすべて集めよう!!

コース名	カギの色	カギの場所	宝箱の色	宝箱の場所
N-2	グリーン	夜にマップ右上の赤いドアに入り、さらに右上のドアの中。	グリーン	マッド=シタインの部屋へ戻り、透明になりながら左上の土管へ。
	ブルー	ヘビの右横のドアに入り下へ。土管が並んだ場所で左から2番目に入る。	ブルー	カギを獲得したら、そのまま右へ進もう。
N-3	レッド	フタモグにヒップアタックをして下の土管へ入り、右端の上へ進む。	レッド	レッドのカギと同じ部屋。ミニゲームをクリアーしてブロックを消す。
	ブルー	マップ右下の5tブロックの先。W-5グリーン&S-4ブルーの宝が必要。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋のドアの中。見えない壁や床を渡っていこう。
N-4	レッド	4つ目の盛り上がった岩山を右側からのアタックで壊し、ドアへ入る。	レッド	最初の盛り上がった岩山を右側からのアタックで壊し、ドアへ入る。
	ブルー	E-4レッドの宝入手後、スタート地点左側に浮かんだビンを利用しドアへ。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋。つまりカエルを倒して左へ進もう。
N-5	グリーン	スタート地点右側にある高い丘のドアへ。ハンマーロボに叩いてもらおう。	グリーン	ブルーのカギが隠されている部屋ののいちばん下にあるドアの中。
	ブルー	たいまつの右側のドアへ入り、左のブロックを壊し、進んでいく。W-4ブルーの宝が必要。	ブルー	ブルーのカギが登場する部屋の最下層にあるドアへ入ろう。
N-6	レッド	S-5グレーの宝入手後、スタート地点のマップ左下隅にあるドアへ入ろう。	レッド	レッドのカギと同じ部屋にある。ミニゲームのドアから右へ進もう。
	ブルー	グリーンのカギと同じ部屋。上段の土管に入り、マップ中央のドアへ。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋にある。トロッコに乗って右側へ移動しよう。
W-1	グリーン	左端のドアに入る。道なりに沿って3つのハシゴを上り、ずっと左へ。	グリーン	グリーンのカギと宝箱がある部屋の最上階に上り、ミニゲームをクリアーだ。
W-2	レッド	スタート地点右の坂を利用してドアへ。ハシゴを上りトロッコで右へ移動。	レッド	レッドの宝箱の右側からハシゴを下りて、逆方向のトロッコに乗ろう。
	グリーン	レッドのカギ入手ルートとほぼ同じ。トロッコに乗りマップ中央の壷へ入る。	グリーン	カギを獲得したら部屋を出て、そのまま左上へ登り、ミニゲームをプレイ。
W-3	ブルー	スタート地点右側の水中を進みふたつ目のドアへ入り、さらに右へ進む。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋。左端でふっくらげに刺してもらい、上に飛ぼう。
W-4	グリーン	氷付けになったワリオで、スタート地点左上にいるつまりカエルを倒そう。	グリーン	グリーンのカギと同じ部屋。ドラキュラ化でコウモリになり、左上のハシゴへ。
	ブルー	マンション2階のドアに入ってから、いちばん下のドアへ移動。プロペラのスイッチを入れよう。	ブルー	ブルーのカギとプロペラのスイッチがある部屋の右側のドアの中。
W-5	レッド	マップ左下の逆流に逆らって泳ぎ、壁に隠された左のドアの中。	レッド	スタート地点に戻り、グレーの宝箱がある部屋へ移動。滑車を使って右上を目指せ。
	グリーン	オクトホーンを巨大化させ、左側の通路へ進み、左端の突き当たったところ。	グリーン	グレーの宝箱がある滑車の部屋へ。滑車を使い、マップ中央のドアへ入る。
	ブルー	スタート地点右下の5tブロックの先。U字を描くようにブロックを壊しながら左上へ進もう。	ブルー	グレーの宝箱がある滑車の部屋へ移動。滑車に乗って左上のドアの中。
W-6	レッド	グレーの宝箱を取るとき使用したみの虫がいる部屋へ移動。毛玉でブロックを壊しながら左上へ進もう。	レッド	スタート地点最下層にある土管へ入り、トロッコを使って左側まで移動。
	グリーン	スタート地点から左側のドアに入り、小さな足場を使って左上を目指そう。	グリーン	グリーンのカギと同じ部屋にある。カギ同様、小さい足場を利用して右上へ。
	ブルー	スタート地点右下のドアへ入り、下から吹き出る風に乗って上昇していく。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋にある。E-3ブルーの宝がないと先へ進めないぞ。
S-1	レッド	スタート地点から最初のドア手前の壁を登ったところにある。	レッド	右端に新しくできたツルがある。ここを登りミニゲームをクリアーだ。
	ブルー	地下道のいちばん奥にあるドアへ入り、ハシゴの頂上にあるドアの中。	ブルー	地下道のいちばん奥にあるドアへ入り、下の毛玉ブロックを壊して左へ。
S-2	レッド	巨大橋を渡ってから水中へ。水中を左に進み、いちばん最初のドア。	レッド	レッドのカギと同じ部屋。カギのすぐ右上にあるぞ。
	グリーン	橋の終点から水中へ入り、右へ進んだところのドアの中。	グリーン	左上のドアの中。グレーのカギ付近にあるタルを、マップ右上のブロックに投げよう。
S-3	ブルー	グリーンのカギと同じ部屋。アミを渡って、モンスターの絵が描かれた左下のドアへ入ろう。	ブルー	カギ入手後ハシゴを登り、最上部のドアへ入る。
S-4	グリーン	グリーンの宝箱付近の土管へ入り、フクロウに捕まってカギまで進もう。	グリーン	カギ入手後もフクロウに捕まったまま、左下の土管へ。レッドの宝箱右側の土管の中。
	ブルー	スタート地点から右端の灰色の壁奥。ミニゲームブロックの右の坂を利用しよう。	ブルー	ブルーのカギと同じ位置。ミニゲームブロックの右側の坂から転がる。
S-5	レッド	スタート地点左側のドアの中。細かい穴の隙間(中央)にカギがある。	レッド	レッドのカギと同じ部屋。右の部屋に入りいちばん上のドーナッツで太ろう。
	ブルー	スタート地点のマップ中央上部にある、灰色の壁を壊してドアへ。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋。右の部屋でオモドンに潰してもらおう。
S-6	グレー	スタート地点から雲の足場を進んでいく途中にあるドアの中。	グレー	スタート地点から右に進んだところに置いてあるぞ。
	レッド	スタート地点から上の部屋へ進み、マップ中央より左寄りのドアの中。	レッド	レッドのカギと同じ部屋。カギを取るまえにマップ中央のブロックを壊しておく。
	グリーン	ミニゲームを解いてから上の部屋へ進み、赤い風船がある左上のドア。	グリーン	グリーンのカギと同じ部屋。
	ブルー	スタート地点から上の部屋。風船がある場所から右端へ進み、右下へ落下。	ブルー	スタート地点から上の部屋。夜のみマップ右上にドアが出現する。
E-2	レッド	アイスベアを使って、スタート地点中央のブロックを壊し、ドアの中へ。	レッド	アイスベアを使って、スタート地点左のブロックを壊し、ハシゴの上のドア。
	ブルー	ブルーの宝箱と同じ部屋。いちばん右端の坂で雪だるまになって坂を転がろう。	ブルー	グレーの宝箱がある部屋の滝を越えへ、ドアの中に入ろう。
E-3	レッド	グリーンのカギの入手ルートと同様に、スタート地点から右の部屋へ進み右端の柱の裏。	レッド	スタート地点からふたつ目のドアの中。カサマルを使って壁を壊そう。
	ブルー	スタート地点から3つ目のドアに入り、別のドアへ。そのあとフクロウに捕まり、道なりに進んでいこう。	ブルー	カギを入手したら、マップ右端のドアへ入ろう。
E-4	レッド	最下層のドアへ入り、中央のくぼんだ場所にヤリマルを投げて破壊しよう。	レッド	スタート地点に戻り、しゃがんだまま落下し、左の通路へ入りミニゲームをクリアーしよう。
	ブルー	フクロウに捕まってスタート地点右上のドアに入り、マップ右側のヘビを足場に上へ。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋。今度は左側のヘビを足場にして上へ登ろう。
E-5	グレー	スタート地点から右へ進み、行く先々にあるドアへ入り、タルを持って下へ降りる。	グレー	スタート地点に置いてあるぞ。
	レッド	グレーのカギ同様、進む先々のドアへ入る。ふたつ目のドアに入ったら左端のワープゾーンへ。	レッド	レッドのカギと同じ部屋。ふたつ目のドアに入ったら、右側に進んでいき宝箱を目指せ。
	グリーン	スタート地点から左側のドアへ。ハシゴの上のブロックをタルで壊そう。	グリーン	カギを入手したら、左端のワープゾーンへ入ろう。
	ブルー	ブロックに囲まれたハンマーロボより上のドアへ入り、さらに奥へ進む。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋。
E-6	レッド	最下層の右側にいるつまりカエルを倒すだけでオーケーだ。	レッド	レッドのカギと同じ部屋。通路を塞ぐすべてのブロックを壊すのだ。
	グリーン	スタート地点から中央右側のドアへ入り、コウモリになってカギを目指そう。	グリーン	グリーンのカギと同じ部屋。ドラキュラになって下に降りる。
	ブルー	S-6のブルーの宝入手後、中央左側のマグマが見える隙間へ。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋。タルを持ちながらヘビに乗って、投げるのだ。
E-7	グレー	スタート地点からツタを使って左下へ移動するだけ。	グレー	スタート地点に戻り、再びツタを使って右端の宝箱を目指して進もう。
	レッド	レッドの宝物がある部屋の左上。宝箱同様、バネになって移動しよう。	レッド	グレーの宝箱付近の土管。そのあとマップ中央のドアに入ったあと、ハンマーロボでバネになり、右上へ。
	グリーン	グレーのカギ付近の土管へ入り、コウモリになってマップ左上に進む。	グリーン	グリーンのカギと同じ部屋。右側に置いてある。
	ブルー	スタート地点から左上のドア。ゾンビになって右から2番目の穴に落ちる。	ブルー	ブルーのカギと同じ部屋。右端からゾンビになって落下する。

●スパイゴンが吐いた糸玉を投げてぶつけよう。

●ナゾのゾウは、パンチとつかむアクションを武器に攻撃してくるが、ミス判定になるのはつかまれた場合のみ。パンチを受けても大丈夫だぞ。

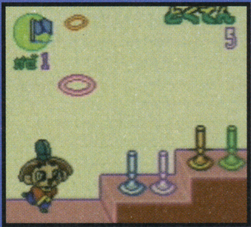
読者のみんなにおじゃる丸グッズをプレゼント〜!!
ただし、メンコ勝負で勝てたらの話なのね……。

ゲームボーイ用ソフト『おじゃる丸〜満願神社の縁日でおじゃる！〜』の発売を記念して、おじゃる丸グッズを読者のみんなにプレゼント、と言いたいが、メーカーさんと『おじゃる丸』のゲームで対決し、勝利できれば、という条件が。そこで、ゲームの腕に自信があるデビル藤原、ラッティ中野、ワタナベリィ渡辺が読者プレゼントをゲットするべく、エム・ティー・オーさんに乗り込んだのだった。

おじゃる丸〜満願神社の縁日でおじゃる！〜

バラエティ(アニメ・キッズ)
ゲームボーイカラー対応
6月30日発売/4,280円

人気アニメ『おじゃる丸』がゲームボーイ用ソフトとなって登場。さまざまなミニゲームで高得点を取り、メンコカードをゲットしよう！　通信ケーブルを使用すれば、友だちとのメンコ対戦も可能だ。



⬆縁日でおなじみのゲームが10種類遊べる。占いもあるぞ。

START

負けないぜ〜!!

⬆試合開始。1勝すると1ポイント与えられ、最終的にポイントが多かったチームの勝ち。

1コマすすむ

夏休み特別企画

『おじゃる丸〜満願神社の縁日でおじゃる！〜』

64+編集部 VS エム・ティー・オー

おじゃる丸グッズ争奪バトル すごろく

プレゼントのあて先は24ページを見てネ!

おじゃる丸グッズをゲットしたぞ!!
読者のみんなにドーンとプレゼントだ!!

というわけで、みごとおじゃる丸グッズをゲットしてきたぞ。おじゃる丸等身大人形を1名。手ぬぐい&携帯ストラップ&ミニうちわのセットを3名。手ぬぐいを3名。さらに、今回の対決でプレイしたゲームボーイ用ソフト『おじゃる丸』を3名にプレゼントだ!! みんなどしどし応募してね〜。

GOAL

第三回戦

ワタナベリィ渡辺 VS プロデューサー北山さん

24個だったけど勝っちゃった!

31個も作ったのに〜

⬆24個対31個。この勝負には負けたけど、トータルは64個対56個で、みごと64+チームの勝利! これで、とりあえず面目は保てますな。

なんとか引きわけに持ち込んでグッズをゲットしたよ!

ごめんなさ〜い

© 犬山りん・NHK・NEP21 © 2000 MTO Inc

第一回戦

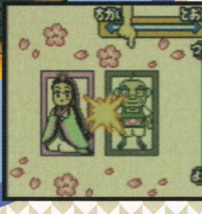
ワタナベリィ渡辺 VS プランナー吉原さん

➡試合開始から1分も経っていないのに、早くも負けた64+チーム。こんなことでは先が思いやられます。

エム・ティー・オーが1勝して1ポイントゲット!

第二回戦

ラッティ中野 VS プロデューサー北山さん

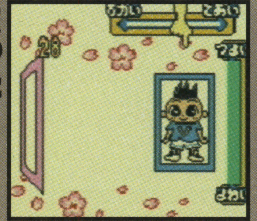


⬆かなり白熱した戦いだったが、またまた負けてしまった……。えっ!?　もうこの企画終わり？

メンコとは

いろいろな絵が描かれているメンコを床に投げ付け、相手のメンコをひっくり返す。勝つと相手のメンコがもらえる。

まったりメンコのコツ



⬅コツはとくになにもないらしいので、自分の腕を信じあとは運に任せよう。

負けるの早すぎ!!努力せよ!!
うでたてふせ10回

第三回戦

デビル藤原 VS ボンバーやまもとさん

また負けた〜

⬆この勝負に勝つとなんと3ポイントゲットできる。64+チームも逆転のチャンスがあるぞ。しかし、またしても負けてしまった。惨敗。

64+チーム弱すぎ〜!!

あ〜あ〜負けちゃった
3コもどる

けっきょく1勝もできませんでした。

ごめんなさい……。

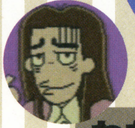
というわけで泣きのもう1回戦今度はわたあめだ!!

シャレにならないくらいヘボかったので、もう1度勝負することに。制限時間内により多くのわたあめを作ったチームの勝ちだ。

1回休み

わたあめとは

砂糖でできた雲のようにふわふわしたお菓子。丸い形をした機械の中でわりばしを左右に回して大きくしていく。



最終決戦のまえに休憩
1回休み

第二回戦

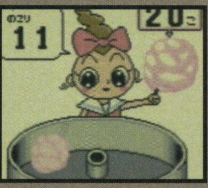
デビル藤原 VS プランナー吉原さん

みんなで邪魔しちゃえ〜

⬅練習のやり過ぎで指をつる人が続出する中、21個対10個64+チームの勝利。

みんなでここに止まった人に嫌がらせをするのだ

わたあめ作りのコツ



➡親指の腹を✚ボタンの真ん中に合わせて右へ回す。力を入れずに軽く動かそう。

第一回戦

ラッティ中野 VS ボンバーやまもとさん

➡ふたりとも真剣です。こんな真面目な姿は見たことがありません。結果は19個対15個でラッティ中野の勝利!

64DD専用！

DDF ROUND 8

ブエノス・ディアス！　今月は我々DDFのネットワーク構想が、いよいよ花開いた記念すべき月となった。64DDを20世紀最後のスーパーハードにできるかどうかは、団員の手にかかっているぞ！　　　～エル64DD～

今月のベストバウト　コミュニケーションキット到着！

『マリオアーティスト』シリーズの作品を送受信できるコミュニケーションキット。団員諸君は十分活用しているだろうか。我々DDFのモットーは「ルチャ・リブレは芸術、ゲームも芸術」だ。64DDが提供した芸術家養成ギプスともいえる『マリオアーティスト』シリーズで制作した、目に入れても痛くない自慢の作品を“ネットスタジオ”という最新のギャラリーで披露できるチャンスが巡ってきたわけだから、こんなにうれしいことはない。とにかくコミュニケーションキットを64DDに突っ込んで、電話回線をモデムにつなぐことから始めようじゃないか！

←メインメニューはこんな感じ。ランドネットディスク同様、モデムを必ずつなぐこと。

ダウンロード

ネットにつないで、ホームページなどに登録されているプログラムやデータを、自分のマシンに引っ張り込んで（これを落とすという）ゲットすることをダウンロードという。ネットを楽しむ大切な要素だな。

ネットギャラリー

↑ネットギャラリーでダウンロードできる作品は、新しいもの、ダウンロード回数が多いものなどで検索できる。

↑作品の一覧リストが表示されるので、気に入った作品を見つけたらさっそくダウンロードしてみよう。

まず“ネットスタジオ”メニューからダウンロードを選ぶ。当たり前だな。続いて“ネットギャラリー”を選択して、ランドネットに接続。ちなみに“ネットギャラリー”は『マリオアーティスト』シリーズで作成した作品を展示するためのスペースだ。いよいよ作品がつまっているコーナーが、TVモニターに広がるから、欲しい作品にカーソルを合わせてAボタンをプッシュ。さらに“ダウンロードする”のアイコンをプッシュすればオーケー。ダウンロード終了後は電話回線も自動的に切断される。ここで慌てて電源を切ったらダメだ！画面の指示のとおりにコミュニケーションキットに作品をしっかりセーブして、真の64DD版ダウンロードの終了だ。

イベント

↑“マリオアーティスト甲子園”の素材をダウンロードして、キミの実力を存分に発揮するといいだろう。

↑『カードヒーロー』のキャラクターが現在展示中。お気に入りのキャラクターをダウンロードしてみよう。

ついに応募が開始された“マリオアーティスト甲子園”だが、みんな自信作は完成したか？「いまひとついいアイデアが浮かばないよ」などという者もいることだろう。本来ならそんなやつらは相手にしないところだが、やはりみんなが参加してくれてこそ、我々の喜びも倍増する。“イベント”は期間限定で作品が展示されるスペースだ。現在は“マリオアーティスト甲子園”用のキャラクター素材がいくつか用意されているので、こいつをダウンロードして自分なりのアレンジを加えて応募するといいだろう。さらに人気のゲームボーイソフト『カードヒーロー』のキャラクターイラストも2D作品として展示されているので、ファンならぜひ見ておきたいところだ。

アップロード

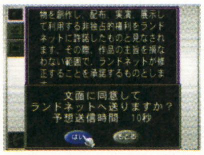
自分がつくったプログラムやデータを、パソコン通信で送りたい相手のホームページやメールアドレスに登録すること（これをアップするという）をアップロードと呼ぶ。作品を送ることだな。

ネットギャラリー

まず、『マリオアーティスト』シリーズで制作してディスクにセーブしたオリジナル作品を、コミュニケーションキットにコピーする。作品が公開されたときのために、君のペンネームを登録しておくのも忘れるなよ。まあ、本名でもかまわないがな。ここでいよいよアップロードだ。1回の通信で送れる作品はひとつずつだ。作品を送るときは、どんな作品かを知らせるための、コメントをつけておくといいぞ。送っても大丈夫か、もう一度確認したら、画面の“さくひんをおくる”のアイコンをプッシュすれば完了だ。“ネットギャラリー”にアップした作品は誰でもダウンロードできるが、“交換ボックス”に登録すれば作品IDとパスワードが設定でき、特定の相手に作品を見せることになるのだ。

↑アップロードする作品にはキャッチーなコメントをつけておくと、人気ランキングが上がるかもしれないぞ。

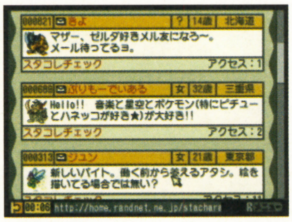
↑交換ボックスは友だちとの交換に使おう。コミュニケーションキットで友だちとの共作も可能となる。



↑アップロードする作品はランドネットでの審査を経てから、実際に展示されることになるのだ。

スタキャラ募集

DDファンのスタガチャで手に入れられ、メールスタンプとして活用できるスタキャラ。ランドネットでは現在、諸君のオリジナル作品によるスタキャラを募集している。スタキャラといえば、ご存じのとおり、毎回、シリーズタイトルがつけられているが、今回、募集しているタイトルは『キミの考えたDD星人』だ。『ペイントスタジオ』で諸君の考えたDD星人を描き、コミュニケーションキットでイベントの窓口にアップロードするのだ。締切は8月21日。優秀作品の発表は10月の“スタキャラ”ページで行われる。素晴らしい作品はスタキャラに採用されるぞ。



➡スタキャラ掲示板も大人気開設中！　自慢のスタキャラコレクションが集まったら書き込みに行こう。

マリオアーティスト甲子園、いよいよ開幕！

ハリウッドへゴー!!

ついに『ペイントスタジオ』や『タレントスタジオ』で描いた作品を競う“マリオアーティスト甲子園”の作品募集が始まった。「もう作品を送ったよ」という団員もいるだろうが、別の部門に作品を送ってもかまわないのだから、さらに精進してほしい。ところで参加するもしないも賞品次第という連中も多いはずだ。ここで驚愕すべき賞品の内容を発表しよう。なんと最優秀賞の賞品はハリウッドへのペア旅行だ。この機会に、敬愛するマリオのようにハリウッドデビューを企てるもよし、ピカチュウのように全米の人気者になる足がかりを狙うもよし。夢を広げるためにとにかく参加すべきだ！

○作品募集期間

7月20日（木）12時（正午）
～8月7日（月）12時（正午）
『コミュニケーションキット』を使って作品をアップロードしてください。

○お題

＜ペイントスタジオ＞

年賀状原案部門

来年2001年の干支、ヘビを使って描いた年賀状用のイラストを大募集！　優秀作品は、ランドネットの『絵はがきサービス』の台紙として採用します。

世界○○マン計画部門

これは“マリオアーティスト道場”の其の一で勉強した懐かしいお題です。身のまわりのものをなんでも○○マンにしちゃいましょう!

パラパラまんが部門

好きなお題で好きなようにパラパラまんがを作って応募してください。ただしデータ量の関係で、枚数は14枚までとします。

＜タレントスタジオ＞

ミスランドネット部門

ランドネットを代表するミスランドネットを募集。キャプチャーカセットを使用して作っても、自分で描いても、パーツを使っても何でもオーケーです。プロフィール画面つきだとポイントアップ!

ソックリ部門

有名人にソックリなタレントを作ってください。これも、作りかたは自由。誰を作るかがポイントだけど、誰でも知ってるメジャーな有名人にしてくださいね。
（作品タイトルは、誰を作ったのかわかるようにしてください。）

キメポーズ部門

オリジナルアクションを作って、楽しくてかっこいいキメポーズを作ってください。ムービー形式のみでの応募なので、1コマでもいいからムービーのコマに入れて送ってください。

ランドネットマン部門

ランドネットの目玉のマークを使って作った楽しいタレントを募集。マークは『コミュニケーションキット』を使って、“ネットギャラリー”の“イベント”のところからダウンロードしてください。

パロディムービー部門

“マリオアーティスト道場”でおなじみのクリオ、フリルとポロンの3人が登場する楽しいムービーが完成。この部門では“ネットギャラリー”の“イベント”からムービーをダウンロードして、その作品をいろいろ変えてください。

ダンスムービー部門

オリジナルアクションや、元からあるアクションを組み合わせてダンスムービーを作ってください。もちろん全部オリジナルアクションで作った力作も待ってます。

自由ムービー部門

お題はまったくのフリー!　いちばんの自信作を送ってください!　ダイナミックなものから無声映画タイプのものまで何でもオーケー!

○ココに注意!

大会に応募する作品を作るときはこんなことに注意してください。
●ペイントスタジオに入っている《キャラクタースタンプ》と《はいけい》のすべて（ゲームイラスト、じんぶつ、ふうけい）は使用禁止。これを使って応募すると、著作権の侵害になってしまいます。
●有名人などの写真を勝手にキャプチャーした作品もダメです。
●その他、いやがらせや、わいせつな内容のものなどはもちろんダメ!　詳しくは“DDファン”の甲子園オフィスで確認してください。

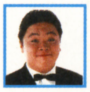
○応募方法

『コミュニケーションキット』を使って作品をアップロードしてください。7月20日（木）の正午から8月7日（月）正午までの間に“ネットギャラリー”の“イベント”からそれぞれの部門に送ってください。

○応募規定

何部門に応募してもオーケーですが、ひとつの部門にはひとり1作品まで。ただし、自由ムービー部門は規定ナシ!　シリーズ作品などの場合はここに応募してください。プロもアマも、性別も年齢も不問。グループでの応募も可能です。なお、応募作品の著作権は、大会事務局に帰属します。

○審査員



“マリオアーティスト甲子園”の審査をしていただくのはこの方々です。
【審査委員長】伊集院光
【審査員】
餅月あんこ
マリオアーティスト開発チーム
マリオアーティスト道場制作者

○発表

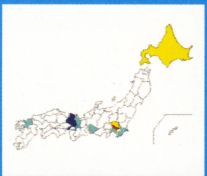
審査結果の発表は8月26日（土）の予定です。

○賞品

●各ソフト別の最優秀賞（ペイントスタジオ最優秀賞、タレントスタジオ最優秀賞）計2点の受賞者はハリウッドの旅にペアでご招待!

●各部門の優秀賞10点の受賞者には、好きなところに行ける国内旅行券、全国のおもちゃ屋さんや映画館などで使えるキッズギフトカード、牛肉やメロンなど好きなものが選べるふるさと小包（いずれも30000円分）の中からお好きなものを差し上げます。ふるってご参加ください!

アクセスポイントが増設された！



これまでアクセスポイントが東京のみだったランドネットだが、団員の要請に応えてアクセスポイントが増設されたぞ。すでに札幌と浦和にアクセスポイントが誕生したが、27日からは神戸、さらに8月からは船橋、横浜、名古屋、京都、大阪、福岡へのアクセスポイント増設が予定されている。ますます、団員諸君のネット生活がスムーズになるというわけだ。

ランドネットのソフトが電話で買える

⬆人気の『解放戦線』も電話注文が可能に！　ネットはパソコンでしているという人には朗報だ。

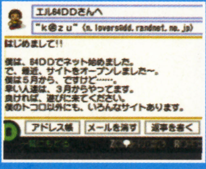
これまでランドネットの“GETモール”でのみ注文販売されていた64DD用ソフトが、ついに電話による通販で購入できるようになった。ただし、残念ながらこれは7月末までの期間限定のサービス。取扱商品は『日本プロゴルフツアー64』、『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』、『F-ZERO X（ニンテンドウ64用カセット）』の3本だ。問い合わせ電話番号（ランドネット通販ダイヤル）は東京 ☎03・4306・0264、大阪 ☎06・6306・9226（24時間受付、音声応答）だ。申し込んだ先着300人には、噂の『巨人のドシン1』特製ハンカチをプレゼントしてくれるぞ。

『プロゴルフツアー64』ネット大会開催！

⬆全国レベルで君の実力が試される！　いまからラウンドを重ねて好成績をマークできるように鍛錬だ。

今秋開催予定の『プロゴルフツアー64』ネット大会。参加方法をお知らせしておこう。まず、ランドネット内“DDファン”に新設される“ネットツアーズ”のコーナーで大会にエントリーする。その際に発行されるID、パスワードをゲームディスクに入力すると、普段できない設定でゲームができるようになるのだ。その設定でプレイをして、ラウンド終了後、結果をネットツアーズへ入力するとランキングが決定する。賞金王を目指すべきだな。また友人たちを君の家に呼んで、全国にいるほかのプレイヤーと対戦することも可能。君たちの成績がよければ君の家が名門カントリークラブに認定されるのだ！

DDF流ファンレター添削



⬆64DDを骨の髄まで活用するその意気やよし！

ふむふむ、フリーウェブスペースを利用してサイトを運営しているというわけだな。そう、64DDでもその気になれば立派に作れるのだ。パソコンに比べれば多少、苦労する点はあるがな。私もk@zuのサイトを見てみたがなかなかのできだっぞ。このエル・64DDの応援も忘れずに続けてくれたまえ。ちなみにk@zuのサイトのURLは、http://www.geocities.co.jp/Playtown/7177 だ。諸君も訪れてみるといいだろう。

投稿募集!! 64DDを応援し、活用するルチャ団体DDFでは今月も諸君の投稿を募集中。64DDを持っていないという者は、編集部あてにはがきを送ってもオーケーだ。Eメールのアドレスはこれまで同様なのでどんどん送ってこい。　アドレス：ddf@dd.randnet.ne.jp

［ゲームWave］
GameWave

ゲームの情報と頭の悪さ日本一の情報番組！

ON AIR 毎週水曜日絶賛放送中!

テレビ東京：深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪：深夜 1:05〜1:35
テレビ愛知：深夜 12:45〜1:15

ハーイ、問題でーす。毎週水曜の深夜に、ゲーム大好きデジタル野郎たちの目を釘付けにしているテレビ番組といえばなんでしょう!? 「えーと、Dsガレ……ガンッ(殴る音)」。こたえはもちろんゲームWave！ 司会はもちろんゲームのことならお任せ！ の伊集院光さんと、キャワイイ〜川村ひかるちゃんのダブル"ひかる"コンビ。いつのまにかすっかりレギュラーに加わった、若手お笑いコンビアンタッチャブルもテンション最高潮！ どこよりも早いゲーム情報を、どこもやらないバカな企画でお届けします。水曜深夜の合い言葉は"ビバ！ ゲームWave！"。ヨロシク！

芸能界いちのゲーム通
伊集院 光

どきどきグラビアアイドル
川村 ひかる

浜さん光のすげぇーイイ話

ゲーム業界のウラ事情を我らが浜村通信と伊集院光が暴露する！ ゲーム業界人なら誰もが見ているこのコーナー。内容がヤバすぎて"ピー"音が入ることもしばしば。これがもとでゲーム会社の株も上下するとかしないとか!? トレーダーも必見！ か？

続きは番組で!!
See the television program!!

キミがゲームファンでもそうでなくても水曜日深夜はこの番組を見るベキ！

NEWS EXPRESS

週刊ファミ通など紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事などが満載。さらに放送翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW!も注目！

This is a program sponsored by Nintendo / Dreamcast / Media factory / other
提供：任天堂／ドリームキャスト／メディアファクトリー／他

エンターテイメント情報はこの番組でカンペキ!!

［アイチョップ］
i-CHOP!

好きなゲームはRPG
河相我聞

元気ハツラツキッズメイツ
カオリ

全国のケーブルテレビ局
スカイパーフェクTV276CH
キッズステーションにて放映開始!!

ON AIR
毎週金曜日：23:30〜24:00
毎週土曜日：25:00〜25:30（再放送）
i-CHOP!ホームページ
http://www.famitsu.com/media/ichop/

ゲームに映画、DVDソフトにトレンドグッズ……。みんなが気になるエンターテイメント情報を完全網羅した夢の番組。それがこの"i-CHOP!"。し・か・も！ 司会の河相我聞クンは大が付くほどのゲーム好き。番組に対する意気込みも並大抵のものじゃありませんぜ。といっても、アシスタントをつとめるカオリちゃんとのやりとりは、まさにボケ役ふたりのツッコミ役なし状態。友だちの家に遊びに行った感覚で楽しく見られて情報満載。この"i-CHOP!"を毎週見れば、キミもエンターテイメント情報通！ クラスの人気者になれるうえ、気になるあの娘とのラブチャンスも到来、筋肉ムキムキで顔グロでモテモテだ！ ……って、それは関係ないか。まあ、テレビに向かってツッコミを入れながら見てください。

←やる気満々のふたり。やる気なのはいいけど、カラ回りしないでね。

←最新グッズを使った新しい遊びかたも提案しちゃいます。必見！

This is a program sponsored by Famitsu / Minamiaoyamaeyecrinic / Gpara.com
提供：ファミ通／南青山アイクリニック／Gpara.com

ファミ通64+と
ゲームのあれこれが
裏の裏までわかる!

ゲボゲボ団
世紀の実験に挑む!! ゲームボーイに最適の電池はどれだ!?

[2000.09 7/21発売号]

Monthly ファミ通64+

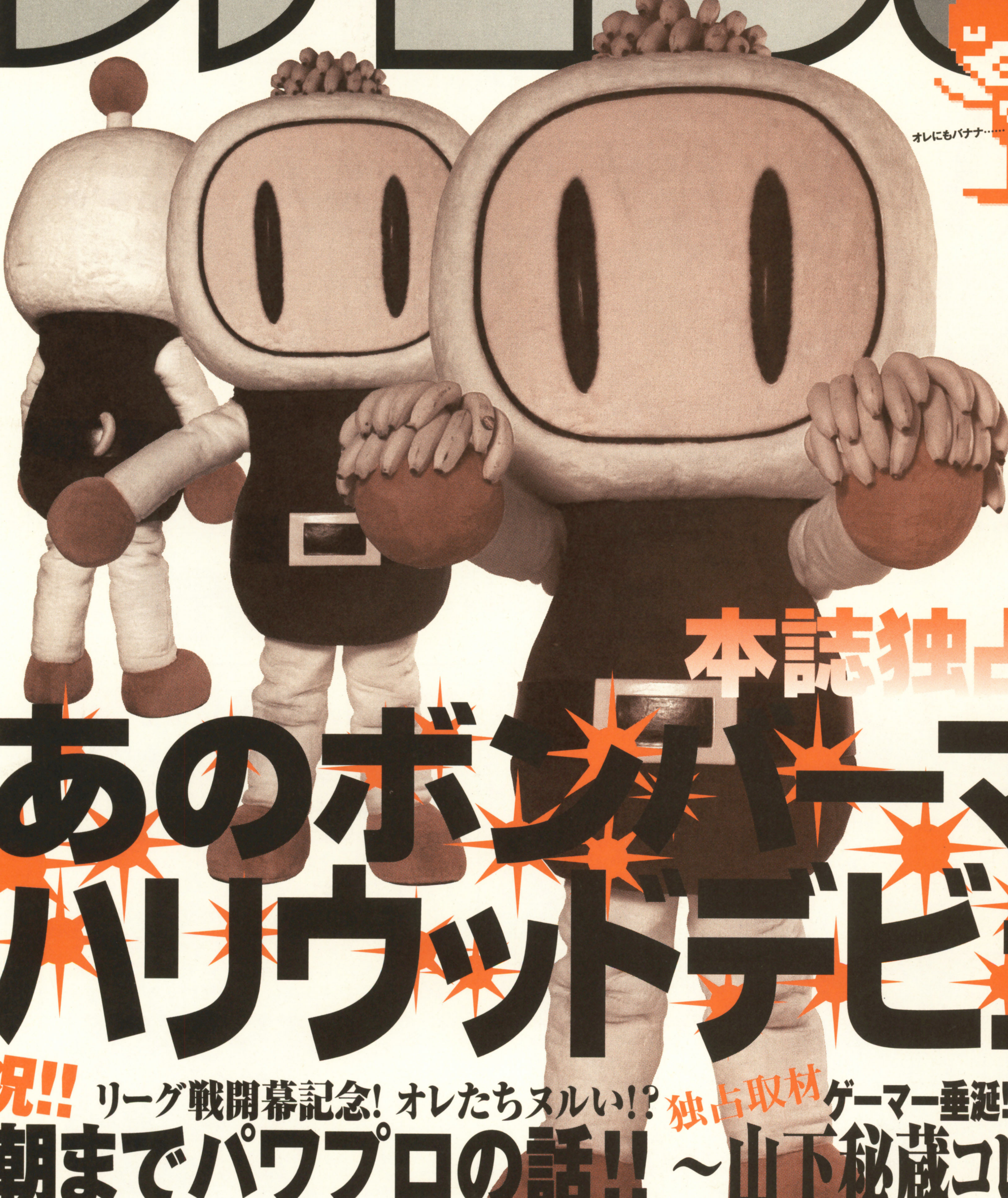
ロク ヨン わ÷る

2000.09
本誌特価520円のうちだいたい 6.4円相当

編集長全面協力

月替わり新企画スタート!!

『夏だから、クワガタ虫。』



本誌独占スクープ!

あのボンバーマンがハリウッドデビュー!?

祝!! リーグ戦開幕記念! オレたちヌルい!?
朝までパワプロの話!!

独占取材 ゲーマー垂涎! 自宅をゲーム博物館にした男!
〜山下秘蔵コレクションの世界〜

明るいゲーム計画

夏だから!? Tシャツ戦争勃発!

明るいTシャツ計画
64+オリジナルTシャツ完成!!

ゲボゲボ団も独自に
ゲボTシャツ開発に着手!!

明るいゲーム計画

全日本若林通信

本社／日本国東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビルヂング3階西

そりゃ編集部だっていろいろあるわ、だって人間なんだもの。遊んでばかりいるように見えて、やはり遊んでばかりいる者どもは今月もいつもどおり絶好調の模様。

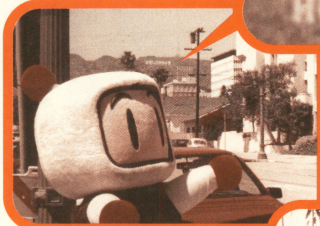
ハリウッドスターが編集部に!!

爆弾男がハリウッドの町を闊歩している!? そんな怪情報を某筋からのタレ込みによりキャッチした我々全若通取材班は、急きょハリウッドへ飛んだ。そこで我々が見たものは、ハリウッドの人々に暖かく迎えられている、あのボンバーマンの姿だったのだ!! しかも「ボンバーマン!」(“ボ”にアクセントがある)とアメリカの方たちも気軽に声をかけているではないか!? ハリウッドの大通りを走るクルマ(外車)の中から「ヘイ、ボンバーマン!! ソー・キュート!」と声をかけられたり、街を歩く親子連れからいっしょに写真を撮って、と頼まれたり、かなりの人気ぶり!! 北国のハドソンが生んだ爆弾男はいまや世界的なスターになっていたのだ!!

そんなわけで、我々が現地でスクープした爆弾男の模様は、下の写真を見ていただくとして、じつはその爆弾魔ボンバーマンが先日編集部にやってきてくれた! 毎月いろんな人たちがファミ通64+編集部にやって来てくるけど、ゲームのキャラクターは初!! せっかくバナナを用意しても彼はバナナを食べられるのか、それ以前にバナナを持てるのか、などさまざまな問題も……。

⬅ボンバーマンが乗ってきた専用の爆撃車。

ボンバーマンさん in Hollywood

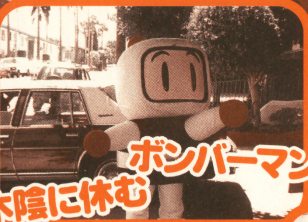


⬅⬆素早く爆弾を仕掛けて動き回るボンバーマンさんの隙をついて、ハリウッドの文字をバックに激写! このあと街は炎に包まれてしまった。

意外と気さくなボンバーマンさん

⬆街を歩いていたベン(7歳・仮名)とツーショット。ベンの母親クリスティ(仮名・美人)が誇らしげに写真を撮っていた。直後に爆死。

木陰に休むボンバーマンさん



⬆ジェイコブ(税理士・推定)の運転するクルマの前で。このクルマも爆発炎上したが。

ギャルにもモテモテ! ボンバーマンさん

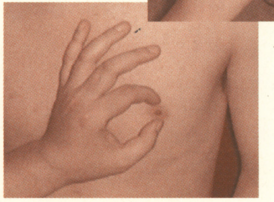
⬆通りがかったミシェル(モデル・推定)にも声をかけられるボンバーマンさん。彼女までもが爆風と共にバラバラになるとは……。

街はもう大騒ぎ! ボンバーマンさん

➡ボンバーマンさんがハリウッドを襲撃した当日、チャイニーズシアター前は封鎖され、大勢のヤジ馬が詰め掛けた。

今月の問題提起

ニンテンドウ64の3Dスティック。普通は左手の親指で動かすライトポジションで持っているだろう。しかし、64+編集部のデビル藤原だけは違っていた。藤原はなんと親指と人さし指で3Dスティックをつまんでいたのだ! その名も“乳首ポジション”。想像をかき立てられるなんとも言えないネーミングのセンスが藤原らしい……。「ライトポジションよりも細かな動きができる。『パワプロ』をプレイするときはこれしかない。」とほかの編集者にすすめていたが、“乳首ポジション”を使いこなせるのはどうやら藤原だけのようだ。『パワプロ』を持っているキミも試しに“乳首ポジション”でプレイしてみては?



⬅⬆“乳首ポジション”という名前はこうして生まれました。もし口にするのが恥ずかしかったら“チクポジ”と略してしまおう!

この夏大ブレイク!『マリオテニス』がアツすぎ!!

64+編集部では、7月21日発売のニンテンドウ64ソフト『マリオテニス64』が大流行! テニスが得意な宮川さんから、テニスのことをまったく知らないワタナベリィ渡辺まで、編集部にいるほとんどの人がハマっているのだ! さらに、ほかの編集部の人間も『マリオテニス64』のおもしろさを嗅ぎ付け、遊びにやってくるほどである。

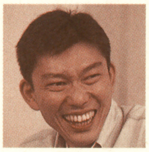
対戦相手によって勝ったり、負けたりをくり返す、こばしら、村田ゲー専教頭、デビル藤原、編集部最強のバカタール加藤、1番強いとの噂があった副編の宮川さん、そして、誰にも勝てない最弱のワタナベリィ渡辺だったが、渡辺が使用キャラクターを変更した途端加藤を破り、なぜか編集部最強になってしまったのだ。

しかし、これほどまでにすごい盛り上がりをみせた『マリオテニス64』も、毎日毎日仕事もせずにプレイに没頭するものが続出したため、ついに『マリオテニス』禁止が発令されたのである。いい歳した大人が「ゲームばっかりしてないで、勉強しなさい!」とお母さんに怒られている子供のような状態になっているが、64+編集部はそんな子供の集まりのようなところなのかもしれない。

高橋秀五氏入れ込みすぎ

大の負けず嫌いで知られる高橋兄弟。今月号の『マリオテニス64』の記事でテニスをしながらインタビューをすることになったが、多忙な日々を送っていた高橋兄弟はテニスもご無沙汰。さらに、負けず嫌いということも手伝って、インタビューまでのあいだ兄弟ふたりで、テニスの秘密特訓をしていたという。

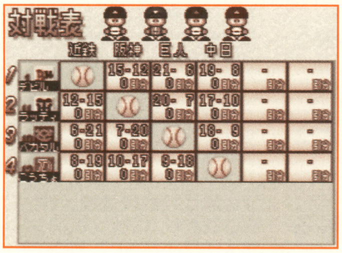
テニスウェアも新調し、やる気まんまんで特訓していたある日のこと、秀五氏はふだんなら取らないようなボールを、無理な体勢で拾ってしまい、着地に失敗。そしてさらに、足の指の爪を割ってしまったのだ!



というわけで、108ページのインタビュー裏話でした。これからこのような裏話を紹介していく予定。思わぬ情報が入ってくるかもしれないので、今後の"全日本若林通信"もチェックしてね。

『パワプロ2000』リーグ戦も過熱中!

「まだまだ2000がアツイ! ピーエスツー? それなに? あれをやるなら3Dスティックがないと」。以上は『パワプロ』に関する編集部で聞かれるコメントをまとめたものだ。そう、64+編集部では今日も今日とて、選手育成に没頭する者が後を絶たない。"グキッ、で骨折頻出の進くんは兄貴の回し者"だの、"投手の最初のポイントは全部直球で"、"いやいや1年目は球速は上げないで変化球を伸ばす!"などと、諸説入り乱れまったく収拾がつかない状況なのだ。そんななかいよいよ1チーム30人分の選手育成を終えた編集者がそろい、オリジナルチームによるリーグ戦が行われた。第1回は『パワプロ』担当、ラッティ中野の阪神が独走でV。しかし、これに奮起したデビル藤原の近鉄が選手を入れ替えて、2強時代がやってきた。秋山校長はまだ実在選手が残っているのがイタイ。風雲急を告げるリーグ戦情勢は今後も予断を許さない。



←連日熱戦中の編集部。現在は広角打法超重要説がある種の説得力をもって語られているところ。

選手データプレゼント

若林通信から緊急連絡! なんと編集者たちが育てた選手データを、1チーム分記録したコントローラーパックを1名様にプレゼント! どんな選手が届くかはついてからのお楽しみ。『パワプロ』担当編集ラッティ中野は「結婚する娘を送り出す父親の気持ちだ」としんみり。希望者は編集部『パワプロデータ』係まで、好きな球団名とその理由を添えて送るのだ。

任天堂汽車に乗る

あの任天堂がついに汽車に乗った!? ええ、そうですとも! 全若通は、任天堂の社員ご一行様が、社員旅行で汽車に乗っている現場をスクープ! 場所は、静岡県の大井川鉄道。写真は、世界の宮本さんを始め、任天堂の社員のみなさんを乗せたSLが、まさに千頭駅を出発しようとする瞬間を捉えた貴重な瞬間のもの。このあと、C11号は美しい渓谷を約1時間半かけて走り抜け、観光バスの待つ新金谷駅に無事到着した。

←鉄道ファンには有名な大井川鉄道は、多くのSLを保存し、運行させている。出発前から煙をゴンゴン吐き出す姿は、雄壮のひと言。

今月の土下座 破廉恥教頭に鉄槌

村田ゲー専教頭が会社でエッチなホームページを見ていたときのこと。気に入ったエロ画像を某所にメールで送信! しかし、妙な胸騒ぎがしたため送信先を確認すると、間違えてM社の広報さん(女性)に送ってしまっていたのだ! 「私、とってもびっくりしました。だって、お仕事の資料だと思ってたのですから。男の人って……。(泣)」と男性不信に。当の村田は「趣味がモロバレのバティストゥータのアイコラ画像じゃなくてよかった。」などと、反省の色なし。申し訳ありませんでした。

←M社に向かって土下座をする村田教頭。

ファミ通64+ 宣伝部活動開始!! Tシャツ発送開始!!

かねてから制作中のファミ通64+オリジナルTシャツがついに完成。この、デートには絶対に着ていきたい超イカスTシャツは、期間限定で本誌投稿コーナーの採用者全員に送付される。もう採用された方はしばしお待ちを。夏のうちに欲しいアナタは急いで投稿を!

さらに重要なお知らせがもうひとつ。以前から募集しているファミ通64+宣伝部員だが、このたび入部者には活動グッズとして宣伝部員オリジナル名刺を送ることに決定。超人気コミックの横にファミ通64+を置くという地道な宣伝活動をしている香川県のやさしいには宣伝部員名刺第1号を送るので、これからも宣伝よろしく。

愛読者大募集

コンビニや本屋で『ファミ通64+』を目立つ位置に動かしたり、勝手に宣伝活動をしているという愛読者を大募集!! 『ファミ通64+』のためにどんなことをしているのかを書いて下のあて先まで送ってくれ! 〒154-8528 (株)エンターブレインファミ通64+編集部

明るいゲーム計画

土用は丑の人、正直に手を挙げて!!【3】

バカ総研

バカタール総合研究所 第211回

古来より、夏は危険な季節と言われています。たとえば、夏バテ。夏バテしてるときに、お前が落としたのは、金の斧ですか？ 銀の斧ですか？ と聞かれても、とっさに答えられるものではありませんね。夏には危険が多いのです。

今月のテーマ 夏は危険な季節なので注意しよう!!

春はアケボノ、夏には危険がつきものです。春はアケボノ、夏にはさまざまな危険があなたを狙っているということです。春はアケボノだから、その危険から身を守るためには、夏に潜む危険の種類をあらかじめ勉強しておくべきです。春はアケボノというより、危険にあってからでは遅いのです。仮に春はアケボノだったとしても、この研究レポートをよく読んで、危険に備えましょう!! 春はアケボノとはよく言ったものですね。

その他の季節の危険の例

春 春は、一般に3～5月を指すことが多く、比較的温暖で過ごしやすい季節と言われています。ポカポカ陽気でいねむりをするなどの可能性は若干ありますが、いねむりをしたとしても、日本では猛獣に襲われたり、UFOにさらわれる危険も少なく、安全です。

秋 秋は、一般に9～11月を指すことが多く、比較的温暖で過ごしやすい季節と言われています。ちょっと涼しくなり、いねむりをする可能性はありますが、たとえいねむりをしても、日本では猛獣に襲われたり、UFOにさらわれる危険も少なく、安全です。

冬 冬は、一般に12～2月を指すことが多く、けっこう寒い季節と言われています。しかし、現代の日本では衣服や住居が整備され、寒さを防ぐことが容易なので、凍死したり、獲物が見つからず餓死するなどの危険はほとんどありません。がんばれば安全です。

夏にひそむ危険の例 その対策

湿度が高いので、お弁当がくさりやすい	お弁当がくさらないよう梅干しを入れたときに、梅干しがくさってしまったら諦めよう。
野球中継が延びて、録画時間がズレてしまう	野球のせいでドラマが見れない！ と言うのは謝り。絶対テレビ局のせいです。注意！
土用の丑の日の意味が本当はよくわからない	「土用の丑の日だね」などと言われても、難しく考えず、適当に答えておけば案外大丈夫。
ヘンな場所を蚊に刺されたりする	なぜそこを蚊が刺せたのか!? もっと刺しやすい場所があっただろ？ 等、報告例多数。
足の小指をダイレクトでぶつける確率UP	素足になり、人類の弱点"小指"を露出しがち。あなたが思うほど、小指は強くありません。
薄着のため、ポケットの数が足りない場合アリ	サイフ、定期入れ、小銭、缶切りなど、いつもの所持品から取捨選択を迫られることも。
交通事故にあったとき、小指をぶつけてしまう	夏に交通事故にあったため小指を直でぶつけた！ そんな悲惨な例が昨年だけで173件も。
夕立ちにあったうえに、小指をぶつけてしまう	夕立ちにあってズブ濡れになったうえ家に帰ってから小指を痛打！ ダブルショック!!
蚊にさされ小指をぶつけたうえに、彼女にフラレる	夏の危険が重なる恐ろしい例。報告があまりないだけで、泣き寝入りする人が多いと推察。

夏の危険その2 こんなゲームの略称は危険だ!! 夏編

『あつめてあそぶ くまのプーさん もりのたからもの』の危険な略称

あくまのプーさん……	なぜか悪魔になっちゃった。
あぶのプーさん……	なぜかあぶになっちゃった。
あぶさん………	じつは野球選手でした～。
あのー…………	やや引っ込み思案です。
あくまのさんた……	なんと悪魔のサンタに!!
あまりもの……	とうとうあまりものに。

『ポケモンでパネポン』の危険な略称

モンでパネポン ……	揉んじゃってますが……。
モンで…………	「揉んで」と言われても……。
モンでネ………	かわいく言われても……。
モンでネン ……	色っぽく言われても……。
ケでネ………	毛でどうするのですか!?
ケネン…………	懸念しておりますです。

『マジカルチェイス』の危険な略称

マジカルイ ……	マジで軽いので危険。
カルチェ………	カルチェになっちゃった！
マルイ…………	今度はマルイです。危険だ!!
マルチイス ……	マルチなイスに！危険だ!!
ルス…………	ルスはかなり危険ですね。
ジカチェイ ……	「自家製」が訛っちゃった！

『メダロット3 カブトバージョン』の危険な略称

メダカ…………	メダカになっちゃった。
ロバ…………	ロバになっちゃった。
ロッカー………	今度はロッカーに！
カブバージョン……	カブ版イモ版同時発売！
メダトー………	目立つのはいいですが。
メダカトジョン……	メダカとジョンの物語。

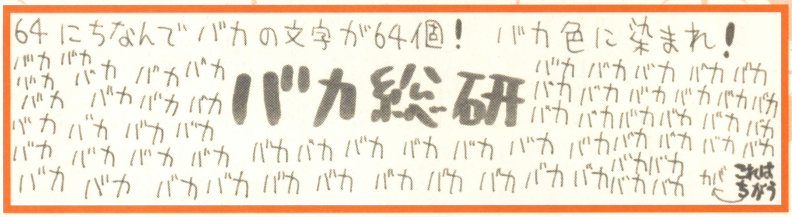
はみ出しゲーム計画

投稿が採用された方には、千円分の図書カードを送ります。期間限定で、いまならファミ通64+明るいゲーム計画オリジナルTシャツもプレゼント!! 枚数がなくなり次第Tシャツキャンペーンは終わっちゃうので、急い方が無難!! 無難とはいえ、前向きにぜひ!! それから、今月載らなかったとしても、来月載るかもしれないから、諦めないで!! シーユーバイバーイ!!

読者からの投稿を、大々的にお待ちしております。タイトルデザインを始め、新・顔面発見(顔に見えるものを見つけて写真に撮ろう)、フォトギャラリー(なんでもいいから写真にタイトルをつけて)、文字ネタ(店長からのお知らせ、その他なんでもあり、勝手にタイトルつけても可)、イカすチラシ(ヘンなチラシを見つけたら送って！ 説明も添えてくれるとうれしい)など募集中！

みんなの

今回のタイトルデザイン　神奈川県　**西山孝之**
「64+面白いですよ。」



みんなから、はがきがけっこう来るようになりました。超うれしいです。今後もベシベシ送ってね！ 間違ってもドシドシ送らないように！

海パンの下にブリーフをはいてワル気取り

[東京都　**ごうピー**]

名品のご案内

香川県　**やさしい**

←一見人間のようですが、じつは避雷針！ どこから見ても避雷針！ ややヤバイ。

愛のフォトギャラリー

愛媛県　**蔦田拓大**

←無縁墓にならない一族墓塔！ アツイぜイカスぜ！ 一族墓塔！ 専門用語なのか！ 一族墓塔！

←色白でふくよかな彼女です。性格は温厚。よほどのことがないかぎり口答えひとつしません。

㊙情報 NHK朝の連ドラのヒロインはアゴが割れているよ。

(イラストも) 香川県　**やさしい**

↑アゴが割れてしまったら、せっかくだから外国人になろう!!

学校英語II 禁固138年とか言われても……少し面白いし……

富山県

↑おもしろいし、死んでるし。がんばったんだけど、死んでるし。

おわびと訂正

富山県　**鈴抹茶**

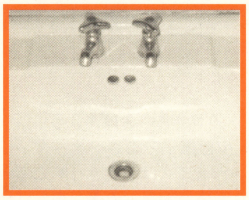
本誌8月号110ページに誤りがありました。「正面から見たハゲ」において上から4番目が本人とありますが、現在は下から2番目です。月刊誌特有の時差の為、思いのほかハゲが進んでしまった事をおわびします。

↑よく考えられたネタだと思うんですけど、8月号持ってない人にはわからないからボツ！ 当研究所所長の秘密を暴いたからではありません！ 断固として!!

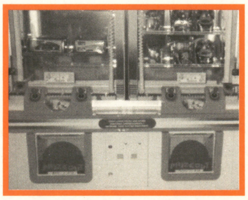
新・顔面発見！

盛り下がるかに見えた顔面発見界に期待の新星が登場!! たまこさんはファミ部イベントにも来てくれた方ですね。サンキュー!!

京都府　**たまこ@ファミ部**



←「おちょぼ口の洗面台」。彼ったら、とってもスケベ。いつも鼻の下を伸ばしてるの。でも、この前とっても悲しいことがあって号泣しちゃったの!! 迫真の洗面ドラマ!!



←「大きな口を開けた双子が！」。たしかに激似!! 本当は五つ子かも……。

←「青い剃りあとがイカス出っ歯くん」の言葉どおり、口のまわりが青い!!

←面長につぶらな瞳、ピンクの唇がステキ！ 思わずトーテムポールのモデルにしちゃいました。

←口がデカくて、やや驚いたような表情に、彼の素朴な性格が表れてますね。人種は不明です。

バカ総的募集

投稿絶賛募集中!! タイトルデザイン、イカす写真やチラシなど、なんでも送ってみ！ 写真やチラシは封筒でも可。採用者には1000円分の図書カードを贈呈！ あて先は、〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通64+バカ総研 係まで。Eメールでの応募は n64-plus@ml.enterbrain.co.jp へ。

秘密結社

夏休み家族対抗

ゲボゲボ団

ゲボゲボ団といえば夏休み。夏休みといえば常磐ハワイアンセンター。常磐ハワイアンセンターといえば、ムームー。ムームーといえばポケット。ポケットといえばゲームボーイ。ね。

ゲボゲボ団オリジナルGBデザインコンテスト開催！

はみ出し ゲーム計画

小学校のころにカラ入り目玉焼きで料理界に殴り込みをかけた僕のオリジナル料理を今回は特別に紹介しよう。名付けて"チーズラーメン"。プロセスチーズをお湯で煮とかして、そのスープでラーメンを作るだけ。コツはチーズを細かくちぎってよく溶かすこと。とてもおいしいのでゲームのお供に試してみてね。（こばしら）

今月の ゲボゲボ裏工作（さく）

ゲームボーイをこよなく愛する者たちよ！ 神に感謝の祈りを捧げるがいい、そしておおいに感涙にむせび泣くがいい！ 構想15日の大計画、総予算はヒトゲノム解析プロジェクトの0.0001倍ともいわれる超極秘計画が、ついに明かされるのだ！ それこそが、コードネームgebo-Q、『ゲボゲボ団のオリジナルっぽくゲームボーイをカスタマイズしちゃおうぜ計画』なのである。しかも当初の計画では、フェラーリのボディデザインで知られる、20世紀を代表するカロッツエリア"シマジロー"との共同プロジェクトであったのだが、ママンのピッツァの食べ残しが原因でコンビを解消。そこで読者諸君に乞う！ 君の考えたゲボゲボ団オリジナルゲームボーイのイラストを送ってほしい。優秀な作品は、ゲボゲボ団特殊デザイン部の統括本部長DJ宮本によって、美しくリライトされ、紙面への掲載となる。ゆくゆくは商品化も夢ではない！ 商品化がムリでも、シールはぜったい作るからさぁ、ね、ね。ちゅーことでナイスなのよろしく。ちなみに今月は宮本DJの愛用ゲボちゃん様だ！

ゲボゲボ団オリジナルデザイン
壱号機ターボタイプQ

●●●●●●●●デザイン大募集!!●●●●●●●●

ゲボゲボ団は秘密結社でありながら、夏休みは家族対抗で過ごすという、アットホームな面ものぞかせるステキな団体である。だからといって、何もかも許されるはずもなく、ときには「涙が出ちゃう、だって女の子だもん！」なんてウソぶいたりする。そこでみんなのカッコイイデザインを募集する次第である！ あて先はここ。

〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通64+編集部
『ゲボゲボ団のオリジナルっぽくゲームボーイをカスタマイズしちゃおうぜ計画（ゲ画）』係まで。

審査員長：
ゲボゲボ団 特殊デザイン部
DJ宮本

とにかく、送ってこい。気に入ったらカスタムしてやる。奇抜なアイデアとデザインで、オレの度胆を抜いてくれ！まじに。

COMME ca de GEBO

コムサ デ ゲボスペシャル
この夏ゲボTがホットホットっつ!!

ボンジュ～リュ。みなさまごきげんよう。ジャンポール・ドクトル智恵子でございま～す。じつは私、パリにおりますのよ。きゃっ♥ こちらはとってもイイお天気。わたしの美しさをパリのお空が祝福してくれているみたいね。でもなんといってもステキなのは、パリジェンヌたちのファッションよぉ。いまパリの若い子の間では、スッゴイ流行ってるのよ、ゲボT。え？ ゲボTを知らないの？ おっくれてるぞぉ。でも今日これを読んでるみんなは、ホントにラッキーよ！ だって大ブレイク中のゲボTが通信販売で買えちゃうんですもの！ このぉ、し♥あ♥わ♥せ♥も♥の♥

ゲボTがほしっ！ってモーレツに思っちゃった人は、郵便切手2000円分を封筒に入れて送ってね。『ゲボT』係まで。

禁断の団長ランチ

なにかとマルチな御時世です。時代を先取りするゲボ団員のランチもやっぱりマルチ。プレイに集中できるよう、脳の反応をゲボヘッドで直接キャッチ。体が欲しているすべての栄養分をバランスよく採ることができる、21世紀のランチ風景といえましょう。

超驚級大募集

ゲボゲボ団では入団希望者を大募集！ 各コーナーのネタなど、悲鳴が出るほど送ってちょーだい！ 入団を認められた暁には赤飯で祝儀を行い玄関に盛り塩のうえおっきなクルマで祝賀パレード。あて先は、いつもといっしょの**〒154-8528（株）エンターブレインファミ通64+**まで。

屁伸! げぼげぼ大事典 電池消費量耐久テスト

季節はすっかり夏ですな。こんな暑いときこそガンガンにクーラーがきいた部屋で素肌に毛布をまとい、ゲームボーイで遊びましょう。しかし、ゲームボーイで遊ぶときは電気の寿命に気をつけなくてはならない。急に電池が切れ、替えの電池を大慌てで捜すなんてカッコ悪いことしたくないよね？ そこで、今回の『げぼげぼ大辞典』では、各種乾電池の持続時間を検証。ある程度寿命の予測がつくので、冷静にカッコよく電池を捜せるハズ！

実験内容説明

乾電池で代表的なマンガン、アルカリ、ニカド、ニッケル水素の4種類をゲームボーイカラーに装着し、一斉に電源を入れ何時間持つか実験した。音量が最大なため、さまざなゲームの音楽が20時間近く響き渡り、近くの席の人にうるさいと怒られたが逆ギレで回避。（※黒星5つが満点）

⬆ゲームボーイを4台使っての大実験大会の始まり～！

マンガン電池

4個入りで220円。1回（2個）で10時間稼動した。8000時間使用すると88000円もかかってしまう。★★☆☆☆

アルカリ電池

4個入りで490円。1回（2個）で16時間稼動したが、8000時間使うとなると122500円もかかるぞ。★☆☆☆☆

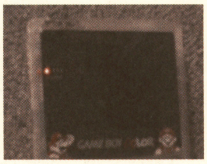
ニカド電池(充電式)

4個入りで2800円。約500回まで充電可能。1回（2個）で8時間稼動するので、8000時間も使える。★★★★☆

ニッケル水素電池(充電式)

2個入りで2580円。1回（2個）で16時間もつ。こちらも500回までくり返し使えるので、8000時間使用可能。★★★★☆

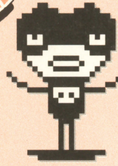
⬇パワーランプの明るさで寿命がわかるなんてことは内緒。



実験結果発表

さて、長時間にも及ぶ乾電池消費量耐久テストの結果はいかがでしたでしょうか？ あなたの予想は的中しましたか？ これからはニッケル水素電池を使用しましょうね。ちなみに、ゲボゲボ団では一生切れないゲボカリ電池なるものを使っているので電池代はかかりません。

どこげぼいっしょ™ －ややスペシャル－ 笑っていいげぼ！



つぎの“お昼の顔”はオレだ！ と密かな野望を抱いているゲボちゃんと『笑っていいとも！』に偵察に行ってきました～。さすがタモさん！ ってカンジで私たちも「いいとも～」やら、「そうですね～」なんて叫んじゃったし～。いくらゲボちゃんでもマイクの下のほうを軽く持ちながら話すタモさんにはかなわないって言ってたけど、つぎは“打倒！ みのもんた”に燃えてるみたい。それがダメなら妥協して『ごきげんよう』だって～。もうゲボちゃんってけっこう毒舌なのよね～。かわいい顔からは想像できないけど、そこがまたステキでしょ？ せっかく生『笑っていいとも！』見に行ったのに『テトリス』に夢中で声しか聞こえなかったし～。だから、基地に帰ってからビデオ録画してたのを見たんだ～みたいな。

今月の最高得点 48107点

ここらへん～

⬅なんと！ ゲボゲボ団員がTV出演！ 衝撃スクープ映像だ。

⬅イカしたタモさんに眼もくれず、『テトリス』に夢中。

ゲボゲボ式儀式・弐 元服之儀

満8ヵ月を迎えたゲボちゃん様は、元服の儀をもって晴れて、成ゲボとなられるのである。ただし、この儀式はいわゆる通過儀礼であるので、恐怖のあまり屁を漏らすこともしばしば。しかしながら地上200メートルからのバンジージャンプは、爽快かつ吉川ひなの的。え゛？

跳ぶまえにヒモの確認命綱

第四回 ポピュラス外伝 ゲボの殿堂

ポケットサイズの神様シミュレーター

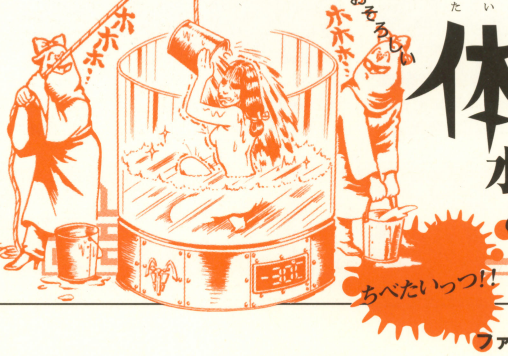
ポピュラス外伝
イマジニア
1992年5月29日発売
価格：3800円
ポイント：把握不可能な画面

天変地異も我が意のまま。ゲーム内の人間たちを、掌の上で弄ぶ快感が素敵だったスペクタクル神様シミュレーター、『ポピュラス』のゲームボーイ版です。しかしゲームボーイはしょせんゲームボーイ。民の姿はちまちまどころか、ポケットの糸屑やホコリが画面に付着していたら区別がつきませんし、マップも状況を把握するためのものなのに、さっぱりわけがわかりません。このゲームをクリアーするためには人間を超えた忍耐と才能が必要です。これはもうシミュレーターどころか、ずばり神の領域に達するための修行ソフトといえるでしょう。とはいえゲームボーイにここまで移植したのは見事かも。

掟（おきて） そのよん 排便プレイは厳禁のこと

ゲボちゃん様は、京の都のご出身です。しかもバリバリの精密機械。つまるところ高貴かつ繊細なる存在なのである。そのおかたを魑魅魍魎の渦巻く排便スポット（トイレ）へお連れするなどは、言語道断なり。

ゲボちゃん様の御前で、排便行為を行った恥知らずは、身も心も浄めるべく水洗の刑に処する。刑の執行は世界第3位の透明度を誇る洞爺湖の水を特別に取り寄せ、ジャブジャブそしてフック、ノックは有罪か？



体罰（たいばつ） 水洗の刑

はみ出し ゲーム計画

エム・ティー・オーさんから発売されている『おじゃる丸～満願神社は縁日でおじゃる！～』に最近ハマっています。とくにわたあめを作るゲームがサイコー！ ✚ボタンをぐるぐる回して、わたあめを作っていくんですけど27コが限界です。でも、練習しすぎると親指の皮がめくれそうに!! そういえば、スーパーファミコンの『ストII』にハマったときもめくれたな～。（ワタナベリィ渡辺）

ゲーム関連・デザイン・音楽
PROFESSIONAL SCHOOL OF GAME BK

ゲームバカ専門学校

"ゲームバカ"は一夜にしてならず。ゲーム薄明期からゲームに愛を注いできた、偉大なる先達たちの努力を無駄にしないよう、日々研鑽あるのみ。すなわち毎日ゲーム三昧。遊べっつ!!

[ゲェムバカ烈伝スペシャル]:山ちゃんの秘密ルームに潜入!!

秋山:ども。校長の秋山です。
村田:
秋山:なにまたバカやってんすか。
村田:
秋山:おい。
村田:今回は自らの気配すら消してみる攻撃っ!!
秋山:……今回は"ゲェムバカ烈伝スペシャル"。徹底的やりこみの『アルティマニア』シリーズで有名な、ベントスタッフ代表山下章さんにお話をうかがってきました。ゲー専生活指導員の坂本ウも参加。
坂本ウ:すごかったですね。
村田:ってゆーか、こんな俺を指導してくだちいっ!!(若林通信参照)
坂本ウ:すでに手遅れですよ。ソフトのみならず、ファミコン以前のゲーム機まであったのは驚きでした。
秋山:ゲームコレクションとしては究極ですな。
坂本ウ:私はファミコンにこだわってあと3本でコンプリートなんですが、それだけでも大変でしたから。
秋山:コンシューマー機の全機種のソフトがあれだけの数あるなんて、人跡未踏の世界ですよ。
坂本ウ:なにより取材を申し込んだとき、山下さんがうれしそうにしてたのが微笑ましかったですね。
秋山:わかります、その気持ち。同じ趣味の人間に見てもらえる喜びはひとしおですから。しかし、これだけのコレクションとなると、ある意味で文化遺産とも言えますよ。それでは、山下さんのお言葉をお聞きください。……って教頭、まだやってるんすか?
坂本ウ:さっきの私の言葉にショックを受けて悶絶。
秋山:あー、そのままR-360の匡体に縛り付けて、地下倉庫にでもほっておきましょうか。

ゲェムバカ烈伝 この人を見よっ!

山下章氏(36)ベントスタッフ代表
ゲームライター歴17年。『解体真書』、『アルティマニア』シリーズなど多数の攻略本を手がける。所持ソフトは7000本以上。

お気に入りの1本ですか? うーん、いろいろありますけど、死ぬほど遊んだのは『F-ZERO』です。マイコンBASICマガジンで連載していた『F-ZERO』のコーナーでも、100分の1秒を削るために、あらゆることをやりましたから。競技者になったような気持ちでプレイしてましたよ。

コレクションを始めるきっかけですか? 人間には、収集欲が少なからずあって、それが強いかどうかが分岐点だと思うんです。僕の原点は"仮面ライダーカード"かな。一生懸命集めてたんだけど、小学校5年のときに転校してきた子が、カルビースナックに勤める親の力を利用してカードを集めてるのを知って、一気に集める気がなくなったんですけど(笑)。ゲームは、ディスクシステムが出たころに、ライター仲間で「どっちがたくさん集められるか」っていう競争をしたんですね。いま考えると馬鹿げてますけど(笑)。それが、ソフトを集めるっていうきっかけだったんじゃないかな。そのうちに、じゃあファミコンのROMも集めようか、セガのマークIIIとかも少しあったっけ……って感じで、本格的に集め出した気がします。

でも、コレクションしてると、ふつうじゃまず手を出さないようなソフトも買わなきゃいけないじゃないですか。そういうときに、たまたまお店に居合わせた知らない人にささやかれたりすると気マズイですねえ。「あ、山下章が『ダーティーペア』買ってる!」とか(笑)。「いや、俺は好きで買ってるわけじゃないんだ!」って心の中で反論したり(笑)。堀井雄二さんも、PCエンジンの脱衣麻雀ソフト『麻雀学園』を買ったのを見られて、あとあとまで言われた、って。……いや、堀井さんの場合は、個人的な趣味で買ってたんですけどね(笑)。

昔のハードで遊んでる時間は、残念ながらいまはほとんどないです。集めたゲームを全部遊ぼうとしたら、これから先、ずっと遊び続けないと終わらない。自分の生きる時間よりも多いソフトを所有しちゃってるんですよね。ゲームソフトでいくら使ったか、ですか? 考えたくもないですねぇ(笑)。

メガドライブソフトのコレクターとしても有名な、セガの竹崎さんと真剣に話すんですよ。竹崎さんは自分の身になにかあったら、僕にソフトを全部くれるって(笑)。真面目な話僕は死んだら、CESAにソフトを全部寄付しようかと思ったこともあるんですけど、キチンと残してくれるかっていうと微妙だし……ほんとは、ああいう団体がまとめるのがいちばん簡単なんでしょうけどね、メーカーが持ち寄ればいいだけですから。この業界って、どうしても新しいものを追いかけて、古くなったものを残そうっていう習慣はあまりないじゃないですか。アーケードゲームの本を作ろうとしても、メーカーに「基板がない」って言われたりして。すごくそういうところではアバウトだなあって思うんです。でも、ここまで集まっちゃったんで、どうせならきっちりとまとめて、何らかの形で残したい。パッケージからソフトの画面写真から、全部載ってる資料本を、どこかの団体に採算度外視で作ってほしいですよ。本気でやろうと思えば、ファミ通さんなりCESAでゲーム博物館みたいなものを作ることは、できますよ。浜村さんがそういう事業を推進してくださるなら、僕が持っているソフト全部を浜村さんにお貸ししてもいいです(笑)。

(スタジオベントスタッフにて収録)

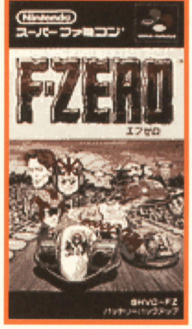
⬆山下家のソフト棚その1。マニア垂涎の逸品が、整然と鎮座ましましていた。

⬆中古ショップでも滅多にお目にかかれないレアソフトが平然と並ぶ驚きの光景。

⬆ベントスタッフ事務所内にあるソフト置き場。ゲームショップのバックヤードとまったく同じですな。

⬆山下家のソフト棚その2。ゲームソフトと書籍のために、部屋を一室捧げてるんだそうです。すげぇ。

私のこの1本



⬅タイムアタックに燃える人が続出。ハードの能力を限界まで引き出した1本といえよう。

生徒大募集中

当校では読者のみなさまからのおたよりを大募集! "ゲー専"への入学希望や、レアソフトを入手するまでの愉快なエピソード、あなたなりのゲームに対するこだわりなど、どんどんお送りください。掲載者には粗品を進呈! あて先は 〒154-8528(株)エンターブレインファミ通64+まで。

はみ出し ゲーム計画

ヤフーオークションにタイムマシンが出品された! がんばって落札しようと思ってたら、いつの間にか主催者側が出品を取り消してました。せっかく過去に戻って『烈火』を買おうと思ったのに~。ちぇ。生活指導員の坂本ウは、過去に戻れたら何を買いますか?「私なら『アイアムアティーチャー』を買いますね。ちぇ」。って、ゲームしか頭にないんかあんたらは。(校長秋山)

ゲームバカが泣いて喜ぶ海外ニュースコーナー

GNN
Game*bk News Network

E3で新型携帯機発見!! GP32メイドインコーリア

こんばんは。ゲームバカニュースネットワーク、GNNの時間です。今月はE3会場で発見された、新型携帯ゲーム機の詳細をお伝えします。

この携帯ゲーム機、名称をGP32 INTERNETと呼び、開発を韓国のGAME PARK Inc.が行っています。スペックは、名称から察せられるとおりには32ビットCPU、3.8インチカラー液晶、音源には9チャンネルFM音源、ステレオスピーカー出力、各種データを保存するためのRAMが8メガとなっており、かなりの高性能を持っているようです。匡体は縦型、横型の2種類を用意。しかも10メートル以内であれば、ケーブルなしで通信対戦が可能、とのこと。今後はインターネットへの対応も考えているようです。ソフトも自社オリジナルゲームを開発。画面はメガドライブをさらにきれいにした感じです。

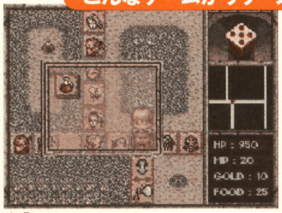
発売時期は未定ですが、日本では年末にゲームボーイアドバンスの発売が予定され、某携帯ゲーム機のカラー化の噂もあり、さながら第3次携帯ゲーム機戦争の様相。急成長著しいお隣韓国から、強力なライバルが出現といえるでしょう。

ゲームバカニュースネットワーク、GNNでした。

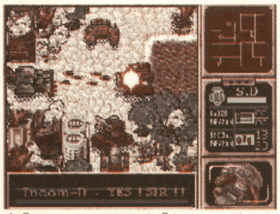
つるつるチックでカッコいい〜!!

⬅⬇シルバーの匡体が、ゲーム機というより情報家電をイメージさせます。大きさは縦型で、縦163m×横114mm×薄さ26mm。型と横型があるのは、ゲームバカとしては両方欲しくなるから困るな〜。

こんなゲームがリリース予定


⬆『DICE CONQUEST』。……これってファミコンの『すごろクエスト』の移植?

⬆『KISI&KIMI』。お魚ちゃんが主人公。2人協力プレイのアクションゲームでは?


⬆『NEO PANZER』。『ネクタリス』みたいな近未来の戦争シミュレーション。?

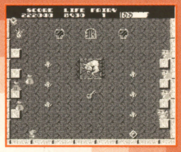
アルティマニアック(究極バカ)に大攻略 第4回
『ソロモンの鍵』
テクモ/1986年/ファミリーコンピュータ

ゲェルバカアルティマニア

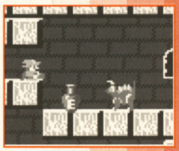
ファミコンの名作アクションパズルのマニアックなプレイを大紹介! でも小さいコーナーだから消化不良!?

えー、今月はゲバ専生活指導員の私、坂本ウが『ソロモンの鍵』マニアックプレイの片鱗をお見せしましょう。ファミコン世代じゃない人のためにルールを説明しますと、魔法で石を出したり消したりしながら迷路を進み、鍵を取って扉に入ればステージクリアーというパズル的要素の強いアクションゲームです。今度ゲームボーイでリメイクされるのでぜひ遊んでみてください。おもしろいから。さて、ファミコニストたるもの、紋章をすべて取って真のエンディングを見ただけで満足してはいけません。とりあえずやり込みプレイの第一歩として、スコアの限界を目指してみましょう。くわしいことは本をみてください。じゃなくて右の写真を見てください。この方法だと最高に運がよくても2000万点が限界なんですが、なんと当時のファミマガに1億点を超えるハイスコアが載ってたんですよ。どうやればそんな高得点が取れるんですか? 当時からずーっと悩んでるんです。知ってる人はこっそり教えてください。

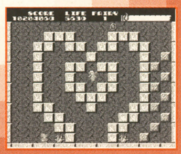
アルティマニアポイント1
ハイスコアを狙うなら、すべてのアイテムを取るだけじゃダメ。1〜2万点の宝袋を持っている敵を極力ファイアボールで倒すなど、地道に稼ぐ必要がアルティマニア。



アルティマニアポイント2
ドラゴンをファイアボールで倒すと、たまにマプロスの壺が出現する。取ると1UPだ。残り人数はスコアに直結するので、できるだけ増やしておくべきでアルティマニア。



アルティマニアポイント3
王女の部屋には10万点の折鶴がふたつ、5万点のジュエルがひとつ隠されている。ここで最後のひとりになるまでわざと死んで25万点を稼ぎまくるのでアルティマニア。



ゲー専図書室だより
●今月の新入荷書籍●
ゲームセンターあらし(全四巻)

あの名作中の名作、『ゲームセンターあらし』が復刻されました。この作品は'79年〜'84年にわたり『コロコロコミック』(含む別冊コロコロ)に連載されていた、汗と涙と友情のゲームバトル物語です。全4巻総ページ数3000ページ超のボリュームですが、登場する数々の名作ゲームの解説コラムと、"炎のコマ"、"エレクトリックサンダー"といった必殺技に、ゲームバカなら随喜の涙を流すことでしょう。しかも原稿紛失のため幻とされていた第1話や、7/21発売の最終巻では単行本に未収録だった、『ゼビウス』登場の回も収録。完全決定版となっています。まさにゲームバカのバイブルと言えるでしょう。

太田出版/1〜3巻発売中・4巻7/21発売/各巻1900円(税別)

文月

GamersVinyl

ファミコンブームと**兄貴的キャラクター**で大ブレイク、テレビや映画に出演、漫画・アニメ・ゲーム化、ついにはレコードリリースというジャパニーズドリームを体現した**フツー**の営業マン、**高橋名人**。曲の中味はゲーム中のBGMにベタで**青春チック**な歌詞を乗せた企画物。しかし名人、かなりの**美声**を披露。元々音楽が趣味らしいので納得。けど、唄ってる姿は**想像不可能**。で、**ヤバい**のがB面の『**シンクロナイズド冒険島**』。レコードを聞きながらゲームを**同時**に進行させて、名人とゲームをしようっていう**スンゴイ企画**。名人はずーっと自分の動きを**凄まじいテンション**で喋りまくり。「**リンゴ**を取って**バナナ**を取った!」「**やったぞ**、1面の終了だ! **バンザァイ!!!**」等。見つけたら聞く価値**有り有り**。

⬆『**高橋名人の冒険島**』**高橋利幸**(ファンハウス) **歌と実技**ってクレジットはさすが名人。裏には**ケンコー体操**なる**名人オリジナル**の**指運動**の図解入り。アニメサントラ『**Bugってハニー**』にも、両面収録されてるのですが、『シンクロナイズド冒険島』は**バージョン違い**! 謎。

はみ出し **ゲーム計画**

自作のゲームミュージックMIDIデータがかなり増えてきたので、ホームページでも作って公開しようかなーと思ってたんですが、なんかJASRAC登録曲を題材にしたMIDIデータは、無償公開でも使用料を払わなきゃならなくなるそうで。つーか私が作るような曲は絶対にJASRACに登録されてるわけないんであんまり関係ないんですけどね。でも、まあなんかあったらバカらしいからやめとこう。(坂本ウ)

ファミ通64+編集部には、朝から晩まで仕事そっちのけで『実況パワフルプロ野球2000』に興じている人間がたくさんいるのだ。そんなに『パワプロ』が好きなら、いっちょコロッセオでも開催しましょうか。そんじゃスタート!

トーク&バトル ゲームコロッセオ

第4試合:『実況パワフルプロ野球2000』

※ゲームコロッセオとは古代ローマ時代の闘技場にちなんだ、3度のメシよりゲームが好きな沸点1000度の人間たちが、熱いバトルの末に語り合う、そんな広場のことである。

バカタール加藤(以下加) ファミ通64+リーグいよいよ開幕だね。プレシーズンって感じだけど。
ラッティ中野(以下中) 選手も足りてないし。
加 ウチは弱いことがわかった。このまえ藤原と中野に勝って、気をよくしてやろうやろうって言ったのにボロ負けしたよ。大ショックだよ。
デビル藤原(以下藤) いざ**本番入ったらボコボコ**にされて(笑)。
加 笑ってる中野のエースは強い。
中 **笑うとぜんぜん違います**からね。
藤 すごくいい選手でも泣いてるとダメだよね。
加 一発勝負の場合は**笑ってれば勝ちでしょ**。その点リーグ戦は総合力じゃん。
中 一試合じゃ選手の能力が出ないですよね。
加 運の要素が大きすぎるよ。
藤 不思議とさ、この抑え**一生泣いてるよ**ってときあるよね。
加 前作ではよくあったよ。**槙原とか絶対泣いてる**んだよね。今回はわからないけど。
中 ペナントでも1回へこむと落ち込むんですよね。
藤 数値が高いだけじゃ勝てないっていうのはおもしろいよね。能力的には負けてないはずなんだけど、**試合が始まるとビリ**みたいな(笑)。
中 **数値じゃない何か**がありますよね。
藤 ペナントやると絶対に中継ぎ陣がコケる。先発がいくらよくても中継ぎで打たれるんだよなあ。
加 それは中継ぎ陣のデータが悪いからだよ。総合力ではほかのチームに負けてるってことじゃん。
秋山校長(以下秋) 持久戦に持ち込まれると中継ぎを使わざるを得ないから負けちゃうんじゃない?
藤 メインのふたりは完投にして残りは全部100球とかだから、中継ぎがボコボコなんだろうなあ。
加 でもリーグ戦っていいよね。自分のチームの**ダメな部分が見える**から。ハッキリとしたデータで突きつけられる。
藤 中野くんのチームのトップのピッチャーいるじゃん? あいつって球速どれくらい?
中 152キロしかないんですよ。変化球とかも数値的にはもっといい選手がいるんですけど、ペナント何回やってもあいつがいちばん勝ちますね。
加 え、そうなの? 特殊能力は?
中 勝ち運がついてますけど、ほかはそんなに。
藤 ピッチャーってペナント何回やっても**勝つ選手は勝つよね**。
加 もしかしたら、球速に対しての変化率はこれぐらいがいいとか、これとこれの組み合わせがいいとか、なんかあるんじゃないの? なんかプログラムのクセ的なものが。
中 それは絶対ありますよ。
加 昔、『ベストプレープロ野球』でも足速いと有利とかいろいろあったからね。
藤 でも足が速いと有利っていうのはあるんじゃない? 中野くんのチームは足で稼いでるし。
中 ウチはアベレージヒッターと盗塁ですから。ホームランよりそっちのほうが効率いいですからね。
秋 **一発は完全にバクチ**だからね。
藤 加藤さんはアベレージ外してホームラン狙いですよね。**大味っていうか**。
加 オレはそのほうが好きなんだよ。1番から8番までオールパワーAみたいな打線がね。**巨人ファンだし(笑)**。つーかホームラン打つことだけが生きがいなんで(笑)。
中 ウチはペナントが終わってもトップは17本とかですからね、いつも。
秋 すげー、コツコツと点を取ってるなあ。
藤 オレは20勝を超える投手が出ればいいな。
加 あと奪三振王取りたいよね。**ホームランと三振が野球の華**だと思ってるから。
秋 **大リーガーって感じ**ですね。
中 やっぱ**野球観出ますね**、育てる選手に。
加 出る出る。どう考えても出る。だってオレ、**アベレージなんてつけようとも思わない**もん(笑)。1番から8番までは振り回せって感じだもん(笑)。ピッチャーはバント、みたいな(笑)。
中 ペナントではアベレージをつけないと勝てないですよ。
藤 あと、広角打法も重要。やっぱオールAを作るとなると猪狩コンツェルンだけど、どうしてもカーソル上げてアベレージつけないと二軍に落ちるんだよね。
加 うん、落ちるね。
中 でもミートカーソル下げて強振でパワーだけ上げてけば、けっこうがんばれますよ。
加 オレもパワー派。
藤 でも若干運に近いところがあるんだよね。
中 一軍の昇格試験だと、猪狩よりも**そこのおまえがイヤ説**を確立してるんですけど。
藤 オレも打てないなあ。っていうか**猪狩くんなんかめった打ちですよ**(笑)。
中 ボコボコですよね。
加 猪狩くんって、プレイするたびに絶対に戦うことになるから慣れちゃうよね。猪狩くんのカーブの球筋ってもう頭の中に入ってるじゃん。
秋 そうそう、慣れちゃう。
中 体に染みついてますからね。
藤 球種ってカーブとスライダーと、あとフォークだっけ? オレは**フォークはもう捨ててる**から。
加 オレも捨ててる。
中 あ、いっしょいっしょ。
加 オレは直球に合わせて、カーブは一瞬ためて球筋を見極めて打つ。どっちかにヤマ張ってるけど。
中 はいはいはい。
藤 オレはスライダーとカーブにしぼってますね。とりあえず当ててポテンヒットを狙うためにアベレージつけてミートカーソルAにしてパワーは上げない。
中 猪狩くんってカーブを投げるときは、**気を発してますからね**。
秋 あははははは。してるしてる。
藤 いくぞカーブ! みたいな(笑)。
中 でもそこのおまえって**性格が読めない**じゃないですか(笑)。
加 つーかそこのおまえって**何人いるかわからない**もん(笑)。
秋 そこのおまえってさ、出てくるたびに球種が違うんだよね。
加 年によって違うでしょ。最初直球だけなのに。
中 きっと3月にクビになって、**違うそこのおまえが入ってきてる**んですよ(笑)。

中野：猪狩よりもそこのおまえがイヤ説。

藤原：っていうか猪狩くんなんかめった打ちですよ。

加藤：ロックオン入れてほしい。

中野：それこそ恥ずかしいじゃないですか。

加藤：「神様の家で焼き肉パーティーをやろう」

秋山：いい加減にしなさい。

加　**このそこのおまえ本気だ!**（笑）。

中　8月の昇格試験のそこのおまえは本気ですよ。

加　ヤバイよね。かなり織り交ぜてる？ みたいな。

藤　始めたばっかりのころ猪狩が出てくると、おまえは**何でオレを二軍に落とすんだ?**って思ってたけど、さすがに何度もやってると猪狩の球は見え見えだからね。やっぱそこのおまえだよね。

加　**そこのおまえ攻略をやるべき**なんじゃない？（笑）

中　でもホント、それがカギですからね。

藤　ミートカーソルをデカくしてれば、そこのおまえでもまあなんとかって感じだけど、強振でそこのおまえから2本ホームラン打つのってムズイよね。

加　それがドキドキしていいんだよ。

藤　ゲーム的にはおもしろいんですけど、いい選手を作るとなるとねえ。二軍に落ちるともうそこでオールA伝説が消えるから。

加　ドキドキするのは6球ぐらいまでノーヒットのときに、ヒット狙うかやっぱりホームラン狙うか、どうするどうする？ みたいな（笑）。

中　**Rボタン押しまくったり**（笑）。

藤　あと名前つけるの楽しいよね。

中　名前が重要だってことが今日わかりました。**名前における威圧感**。

秋　うん、そうかも。

中　名前は重要ですよ。ブーマーとかつけると7番でも打ちそうですもん。

加　とりあえず、オレはそれを踏まえて**"神様"**っていうのを作ってるんだけど。（一同笑）

秋　**絶対名前勝ち**（笑）。

中　バカだ。絶対バカだ。神様って（笑）。

加　っていうかサクセス中から楽しい。「神様はグラブを買ったほうがいいぞ」とか（笑）。

中　**誰に口きいてんだよ**、みたいな（笑）。

加　「神様は無駄づかいには注意しろよ」とか。**「神様の家で焼き肉パーティーをやろう」**とか（笑）。

秋　いい加減にしなさい。

加　話は変わるけどさ、オレ『パワプロ』の打撃っていまだにわかんないんだよ。どこを見てればいいのか。ミットを見てるとこっちが間に合わない、みたいな。みんなはどこ見てる？

中　やっぱりミットを見てますね。基本的に。だから猪狩くん以降がダメなんですよ。

藤　**ミット慣れしちゃってる**んだよね。

加　そう。それが悔しくてならない。だからミット見て間に合わないときは、もうミット見ない。

秋　それも手ですよね、ある意味。

中　ミット見ちゃダメですよ、たぶん。

加　ピッチングフォームに入ったらずっとカーソル見てて、**気配で球種を感じて打つ**（笑）。でも、絶対ここだ！ と思ってたら、ぜんぜん違うところにボールが来て、**うわっ恥ずかしい**って思ったりしない？

中　ありますあります（笑）。内角低めで自信満々で待ちかまえてたらアウトローだったり。

加　あれって恥ずかしくない？ オレはコンピューターと対戦してても恥ずかしいのよ。そんな恥は絶対に味わいたくない。だからカーソル主義。

中　**プライド高いっすね**（笑）。

加　かなり高いっす（笑）。

秋　カーソル主義で強振主義。

加　とにかく直球で絶対に振り遅れないようにカーソルを見て、直球で待ってるから。

藤　直球待ちしてるときにかぎってぜんぜん直球が来なくて、むかついて変化球待ちにしたら、今度は直球を連発されたりとか、こっちの**心理を見透かしたようなピッチング**をしてくるよね。

中　たぶん実際の野球もいっしょなんでしょうね。

秋　『ファミスタ』みたいにハーフスイングができればね。バットを途中で止めて。

中　**ハットリくん打法**（笑）。

藤　粘り男だとスイング始めてからもカーソル動かせるんだよね。

中　ああ、はいはい。

加　マジ？ 知らなかった（笑）。いままで**粘り男ってなんだかわからなかった。**

秋　説明見てもたいしたこと書いてないですしね。

加　追い込まれてから空振りしにくいとか、そんなのかと思ってた（笑）。

秋　空振りしにくいってどういうこと？（笑）

加　空振りギリギリのタイミングなんだけど、かすってファールになるとか。あ、そうだ、**ロックオン入れてほしい**よね。

中　**それこそ恥ずかしい**じゃないですか（笑）。

加　めちゃくちゃイカス女の子を彼女にしたらロックオンをくれるとか、ダイジョーブ博士の親戚がロックオン手術をしてくれるとかあってもいいじゃん。

秋　**サイボーグじゃない**んですから（笑）。

藤　でも、ロックオンは楽しみが半減するね。昔、対戦するたびにボコボコにされてたころに、練習でちょっとやってみたけど、ぜんぜん練習にならない。

秋　完全にタイミングだけだからね、あれは。

加　彼女にちょっとゲームやってみる？ って薦めるときにいいんじゃない？ ロックオンって。

秋　ああ、そうですね。

藤　オレもカミさんと対戦するときは、カミさんはロックオン。

加　だよね。そういうもんだよね。

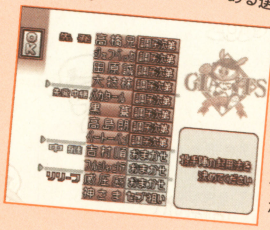
藤　でも、そうするとボコボコに**打たれて勝てない**んだよ。超くやしい。

中　みんな彼女とやってるんですね（笑）。

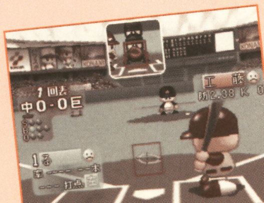
加　**オレはやってないよー**。

バカタール加藤

本誌編集長。ピッチャー以外は全員一発狙いという豪快なチーム作りが基本。最近は漢字3文字のインパクトがある選手名を考える日々。



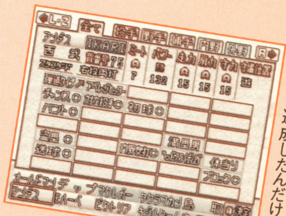
←ジェフベック、高橋兄ともに157キロの速球投手。威圧感と神様がダブルストッパーだ。



←校長のこだわりのなさが出た一例。呂明賜が左打ちってのはないんじゃない？

秋山校長

本誌編集者。データよりもカンに頼ってゲームを楽しんでしまうエンジョイ派。選手の多くはバランス型だが、能力の高さはイマイチ。



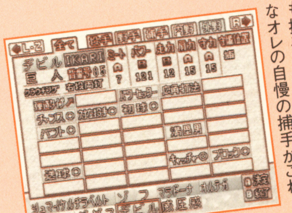
←テーマは松井稼頭央をベンチに追いやる遊撃手。なんとか目的は達成したんだけど。

ラッティ中野

64＋『パワプロ』担当兼生まれついてのライオンズファン。サクセスで狙うのももちろん、俊足の野手と完投型の投手。でも狙うだけ。

デビル藤原

『パワプロ』大好き編集者。原稿の締切が過ぎているのに、原稿書かずにせっせとサクセス。その甲斐あってか、選手の能力はかなり高い。



←能力の高い投手を作っても捕手がヘボいとダメ。そんなオレの自慢の捕手がこれ。

明るいゲーム計画

眞相と噂 (しんそうクンとうわさチャン)

今年の夏は、大作RPGが相次いで発売されるよね。そのあたりの超ビッグタイトルにまつわる噂の数々……。例のふたりが大暴露!!

真相くん いやー、久しぶりだね! 噂ちゃん! 1ヵ月ぶり! 今月もいろんな噂、仕入れてきた?
噂ちゃん 噂っていうより、個人的に気になってるのは、いま話題の某大作RPG『F』の話ねー。なんで攻略本が一切出ないのかしらねえ……。ゲームの専門誌でも、まったく攻略記事が載ってないでしょう? けっこう不思議な話だと思わない?
真相くん あー、その話ね。『F』のプロデューサーが攻略本や攻略記事がない状態で、ゲームをしてほしいって思ってるからだっていう噂だよ。
噂ちゃん でも、『F』とかになると、攻略本だけでもかなりの印税が入るでしょう? もったいないわよねえ。
真相くん たしかに、かなり大きな額を放棄してることになるよね。それでも、そういう決断をしたっていうのは、ゲームに対するものすごくピュアな精神を感じるよね。ちょっと見直したっていうと失礼だけど、個人的には、すごく感動的な話だと思う。それから、いまこの時代に、自力でゲームを解いてほしい、っていうことを世に問う勇気は、賞賛に値することだよね。
噂ちゃん たしかにそうだけど、この本だって、そういう攻略記事を載せてるわけじゃない? 一方では、それを読みたいっていう読者がいて、その需要があるから、攻略記事や攻略本を作ってるわけじゃない?
真相くん それはもちろんそうだけど、攻略を載せるだけが、ゲーム雑誌のやるべき道でもないわけだよ。
噂ちゃん それはたしかにそうね。っていうか、なんか、今日はずいぶん、おカタイ話になってるよー。
真相くん あははは。じゃ、その『F』がらみじゃないけど、やっぱり某S社を辞めた人たちが、アドバンスのソフト開発会社を作ったよね。N社が出資して。
噂ちゃん うん。それと同じような流れで、違う某大手S社の有名クリエーターも、いまはもうS社にいないって人がけっこういるみたいなのよね。
真相くん そのS社って、どこのS社?
噂ちゃん えーと、空港の方ね。東京だけど。
真相くん ほほー、なるほど。なくはない話だね。
噂ちゃん その元S社の某クリエーターが、やっぱりアドバンスのゲームを作ってるらしいわよ。
真相くん 元S社ってことは、N社ハードのソフトを作るのは初めてってことだよね? きっと。
噂ちゃん たぶんそうでしょうね。
真相くん あ、そうそう、『F』と並び称される某大作RPGの話、ちょっと聞いてきたよ。
噂ちゃん えっ、教えて教えて!!
真相くん ゲームボーイでも、やっぱり何作か作ってるみたいだよ。まだ先になるみたいなんだけど。
噂ちゃん 早く出てほしいねー。でも、何作もあるってことは、移植のほかに、気になるアレの続編とかも当然あるってことよね?
真相くん まあ、おそらくそういうことだろうね。
噂ちゃん あっ!! そういえば、ゲームボーイ以外の某携帯ゲーム機のすごい話を聞いたわよ!! ついに、カラー液晶のものが出るらしいわよ!! しかも、某大作RPGが移植されるんだって!!
真相くん えっ? 某大作RPGって何?
噂ちゃん 最初に話してたアレ!! ってわけ。

稲葉さん、それって部署移動?

7月号から始まった"稲葉さんのそれって社外秘!?"なんですが、肝心の稲葉さんが、任天堂の社内で部署を異動することになってしまいました!! ということで、なんと、前回が最終回。楽しみにしてくれていた読者のみなさん、本当にごめんなさい。というわけで、今回は、急きょ予定を変更し、緊急特別番組をお届けします……。
稲葉さんどうもありがとうございました!!

真相くん 急な話でびっくりしちゃったよー!!
噂ちゃん ダンディーでステキで、私たちのお隣にコーナーができたときはすっごくうれしかったのにー。残念。
真相くん 稲葉さんは、任天堂の広報室企画部っていう部署で、雑誌社とのやりとりをまとめていた人なんだよね。だから、この雑誌の人たちも、きっとみんなお世話になってたんじゃないかなあ。
噂ちゃん またきっと、この雑誌の編集長が無理なことばかり言って、迷惑ばかりかけてたんじゃないのー?
真相くん うーん、それはかなりありえる話だなあ。この編集長、本当にいいかげんな人だからなあ……。
噂ちゃん このコーナーはなくなっちゃうの?
真相くん まだわからないみたいだよ。
噂ちゃん 企画部で、稲葉さんの後任の人っているの?
真相くん いいとこ突いてきたね! 萩島さんっていう人なんだけど、これがまたかなイイ男なんだよねー。
噂ちゃん へーー!! じゃあ、その人にやってもらえばいいじゃん!! 私はそれが希望だなっ!!
真相くん 女って、コワイよねえ……。

新 名作伝説

最近の隠れた良質ソフトを本誌が独自の視点で紹介するコーナー。

第3回 ガントレットレジェンド

文:村田ゲー専エロ教頭

ニンテンドウ64
エポック社
2000年 4月7日発売
6800円(税別)
アクション・RPG

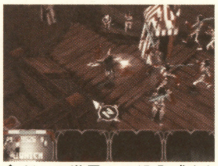
日本製RPGに換骨奪胎されてしまった正しき西洋的ファンタジー世界観を実感。

いわゆる"洋ゲー"を評するときの常套句に、"大味"というのがあるけど、どうもそういうときの"大味"ということばには、"大味"すなわち"おおまかな作りのゲームである"という事実の指摘より、"大味"イコール"つまらない"、というニュアンスを多く含んでいるようだ。しかしなぜゲームに限って"大味"なのがことさらマイナスポイントとして指摘されるんだろう? だってみんなハンバーガーは大好きじゃん。たしかに、ゲームは遊んでいる時間が長いから、飽きさせない工夫は必要だとは思うけど、"大味"イコール"つまらない"というのはちょっと違うような気がする。例えばこの『ガントレットレジェンド』、たしかに"大味"なゲームである。けれどこの場合それが正解なのだ。

そもそも"ロールプレイングゲーム"は西洋生まれのもので、その物語には西洋の古代から中世にかけての世界観が基盤となっている。西洋の、しかも数百年も前の世界となると、当然のことながら現代の日本とはまったくの別世界。それはもう"ファンタジー"の世界であると言ってしまってもいいと思う。"ファンタジー"の世界と現実の世界を隔てている最大の要因は、その世界が現実の世界とは違ったルールで動いている、ということ。となるとその世界をより楽しむためには、そのルールを理解することがけっこう重要なわけだ。

先日公開された『グラディエーター』や、シュワルツネッガーが主演した『コナン・ザ・バーバリアン』などの映画を観てもらえばわかると思うんだけど、当時の戦闘というのは戦略も何もあったもんじゃなく、筋骨隆々の闘士が力で相手を圧倒するのが正しい流儀。物語も善悪といった倫理観にとらわれることなく、己の意志のもと敵となる相手を打ち倒してゆく、といった"力の論理"に支えられたものが多い。そういった"力の物語"に忠実に作られた『ガントレットレジェンド』は、ゲーム的には単調になりがちなシステムを超越して、ファンタジー世界への没入感を高めているように感じる。

むしろ日本製RPGにあるような、さまざまなギミックによるシステム的"易しさ"や、ストーリーにおける"優しさ"というものは、まさに日本的な世界観から後付けされたものなのだ。たしかにそれは"ゲーム"メディアの熟成の結果出てきたものではあるけど、そのことだけを基準に『ガントレットレジェンド』のようなゲームを判断してしまうと、そのおもしろさを理解できないのではないだろうか。



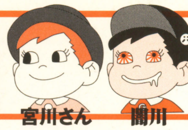
⬆ゲーム世界への没入感をさらに高めているのが、精巧に作り込まれた3D空間。『ゼルダ』にもひけをとっていない。

⬆最終面の"HELL"。次から次へ現れる敵まさに地獄絵図を再現。この派手さがまた"洋ゲー"の醍醐味なんだよね。

業界通的募集

このページでは、任天堂随一のジェントルマン稲葉さんへの質問や、「この名作を埋もれさせておくのは忍びないっ!」という新名作ソフトのインプレッションなどを大募集中!! 採用者にはプレゼントを用意してお待ちしてまーす。あて先は 〒154-8528 (株)エンターブレインファミ通64+までねー。

月替わり 編集者対抗ページ争奪 バトルロイヤル企画①



今月から始まった“編集者対抗バトルロイヤル”。第一回は本誌副編集長の宮川さんこと“闇川”。宮川さんはふだんは温厚な人物。メーカーさんへの電話も笑顔で応対。仕事でわからないことがあっても丁寧に教えてくれる。そんな宮川さんのことをみんなは“ミーやん”と呼び親しんでいる。“闇川”に豹変するまでは……。いったい何人の人間がやつの毒気にあてられて泣いたであろう。そんな“闇川”のダークサイドご堪能下さい。

夏休みの宿題対策・特別企画 目指せ! オオクワブリーダーへの長くて果てないハマリ道

70ミリオーバーがン万円なんて、一時のバブリーな価格設定は見かけなくなったが、虫好きの大きな子供たち（？）は、いまもミリ単位のサイズに一喜一憂しているのがオオクワガタ。自宅でタマゴを生ませてブリードする醍醐味を、ぜひともキミも味わってみようぜ！

コバエの恐怖を克服できるか？

ブリードを成功させるためには、成虫にしろ幼虫にしろ、1年を通して暖かい室内で飼育することが最低限の条件になる。クワ道を極めた多くの人たちは、クワガタ専用の飼育部屋を用意し、冬でも暖かいようにヒーターをセットしたり、ビニールで温室状に囲ったりと飼い主よりも温暖な環境をクワガタに与えていたりする。

ここで大きな問題になってくるのが、どこからともなく発生し、部屋中を飛び回ることになるコバエの存在。一般に女性はこうしたムシを極端に嫌う傾向にあるので、妻もしくは母親をいかに説得できるかに、長大なるオオクワ道の第一歩がかかっているのだ。

ゲロ臭に耐える強靭な忍耐力はあるか？

首尾よくタマゴをゲットできた場合、それらを飼育するためのクヌギマット（クヌギをフレーク状に砕いたもの）の作成にも、妻もしくは母親との重大な攻防が待っている。市販されているマットをそのまま使ってもいいが、より大きな成虫を生み出すには添加剤を加え醗酵させる必要があるのだ。

もっとも簡単なのは、クヌギマットに1割程度の小麦粉を混ぜ、手で握ったときにマットが固まる程度の水を加えて、毎日撹拌するという方法。1ヵ月ほどで栄養満点のマットに仕上がるが、その過程で強烈なゲロ臭を発するのが最大の問題点だ。屋外での作成に家族との妥協点を見いだそう。

サナギに頬ずりができるか？

オオクワのタマゴの直径は2ミリくらい。それがクヌギマットの中でスクスクと成長し、1年ほどで体長が7〜8センチほどになる。このときの状態はまさにイモムシ。妻もしくは母親に見せると、かならずや悲鳴を上げ、室内からすみやかに撤去することを命令されるだろう。

それがさらにサナギになると、気持ち悪さは倍増。最初のうちはお腹の部分をブルブル震わせるパフォーマンスまで見せてくれる。成虫まで、あと一息だ！

⬆上がオス、下がメスのサナギ。オオアゴ（ハサミ）の形がハッキリしているぞ。

ブリーダー必携アイテム① 産卵木

夏場になると、ホームセンターなどでも売っている。そのへんに落ちてる木の枝では代用できないので、ケチらずに購入しよう。1本300円程度だ。

ブリーダー必携アイテム② クヌギマット

市販のものに小麦粉と水を加え、1ヵ月ばかり醗酵させて使う。フタ付きのポリ容器に入れ、毎日臭いを確かめながら撹拌することがポイントだ。

40ミリのメスでも満足できるか？

幾多の難関をクリアーし成虫まで育てあげたとしても、運悪くすべてがメス。それも体長が40ミリにも満たない貧弱なやつばかりになる可能性だってある。それを見て、さらなる闘志をかきたてられないようでは、真のオオクワ道は極められない。精進せよ。

番外情報 外来種解禁 ギラファとコーカサスに高値2万円が!

今年から外来種の輸入が一部解禁されたカブトとクワガタ。世界最大のコーカサスオオカブトや、オオクワもタジタジの巨大ギラファクワガタが店頭に並ぶようになったが……なんと2万円オーバー！　オオクワやめて外来種のブリードに走ろうか!?

夜の林にはムシゴキブリがいっぱい

夜中でもネオンが輝く都心部ならともかく、東京近郊でもちょっと郊外にいけば林なども残っている。この写真は闇川が住む埼玉県新座市の自宅近くの林で撮影したもの。ヤラセ一切なしで、夜デジカメを抱えていったら、山のようなゴキブリやナメクジとともに、カブトとコクワに出会えたのだ。

➡30ミリ程度のコクワのメス。小ぶりだが、キズもなくいい感じの1匹だ。

⬆木のウロを覗くと、コクワのオスとカブトのメスが隠れていたぞ。

はみ出し ゲーム計画

オオクワの産地、山梨県の森では、夜だというのにいたるところに懐中電灯の光が飛び交い、釣り竿と捕虫網を両手に持ったオジサンたちが走りまわっている。これ、すべてオオクワをゲットにきた大きな子供たち。釣り竿と捕虫網は高いところのクワガタを捕るためのもの。さらに木を揺らしてクワガタを落とすハンマーがあれば、完璧なクワガタゲッターだ！（ブリード歴3年の闇川）

最強の携帯ゲーム機といえば、我らがゲームボーイである。ということに異論を唱える人は、ついこの間まではほとんどいなかった。しかし、インターネットに接続できる携帯電話の出現によって、その定説が変わるかもしれないという事態に。今回は、「どこでもゲーム」という感覚や、ゲーム端末としての携帯電話の可能性などから、今後の携帯ゲームの展開を考えてみたい。

ゲームのハテナ

第14回 最強の携帯ゲーム機は携帯電話なのかというハナシ。

モンガイカンのゲーム論　サカタカツミ

イラスト／西小野ゆうこ

「どこでもゲーム」は浸透している

日本エアシステムの国内線一部の便では、『JASポケットビジョン』と銘打ち、座席で8種類のゲームを楽しむことができる。ゲームといっても、カンタンなパズルゲームやゴルフゲームなどだが……。国内初！のこのサービスからは、いろいろと考えさせられることが多い。

まず、導入されている路線が、東京ー大阪・札幌・福岡間を飛ぶ便である点。この便の利用客は、出張を目的としたビジネスマンが中心だ。この層に対してテレビゲームがサービスと認められる時代になったわけだ。つまり、「テレビゲームなんて……」と顔をしかめて嫌悪する大人が減ってきていることを象徴していると言えるだろう。

また、ゲームが、暇をつぶすコンテンツとして、映画やテレビ番組と並ぶくらい一般化してきた、と解釈することもできる。今後は今まで以上に、ゲームというコンテンツが所在無い時間を過ごすスペースに導入されることになるはずだ。例えば、ビジネスホテルのテレビにも、今までのビデオコンテンツだけではなく、ゲームが導入されるかもしれない。出張時の後は寝るだけの空間を、ゲームが彩る日も遠くないはずだ。

ゲームに違和感のない世代が増えることで、その世代が行動するスペースには必ずゲームが登場するはず、と仮説を立てれば、「どこでも誰でもゲーム時代」への環境は、すでに整っているのだ。

ある電車の中での恐ろしい光景

終電間際の電車内。向かいの6人がけのシートの異様な光景に目を奪われた。シートに座るや否や、6人がそろって携帯電話を取り出し、ちまちまとタイプを始めたのだ。おそらくメールかなにかのやり取りを始めたのだろう。年恰好はバラバラ。もちろん6人はグループではなく、年齢も決して若い人だけではなかった。親指だけで器用にタイプをすることから親指族(そのまままやんけー)と名づけられたこの人たちが、恐ろしいスピードで、性差や世代を超えて増殖しているのだ。

携帯電話が端末単体でインターネットに接続できるようになり、その利用者は爆発的に増えている。パソコンは持っていないけど携帯電話でメールのやり取りをしている、というヒトは周りにも大勢いるだろう。業界では、携帯電話に関して、「通話する」ための単機能商品から「データをハンドリングするマルチメディア端末」へのイメージ移行に躍起になっている。巨大なビジネスチャンスだからだ。もはや携帯電話は、電話機ではなくなるということだ。

携帯電話でゲームが人気の理由

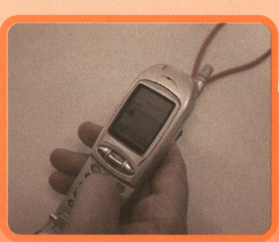
現状、携帯電話で利用できるウェブサイトで、ゲームをコンテンツとして提供しているところが増加、人気を博している。さらに、JAVAなどの搭載によって、携帯電話のゲーム機化は加速すると見られている。

しかし、現状の"プア"な状態のハードウェアでも、携帯電話をゲーム機として楽しんでいるヒトは多い。テレビゲームが凄まじいスピードで技術革新していくにもかかわらず、ゲーム機としては貧弱なハードウェアで提供されているコンテンツが人気を生み出している。その秘密はどこにあるのだろうか？

ひとつは、「どこでもできる」ということだろう。いつでも、時間の空いたときに、ポケットから取り出してパッと遊ぶ。我らがゲームボーイだってその手軽さには定評があるが、携帯電話には、残念ながらかなわない。「別に遊ばなくてもよいのだけど、ほかに何もすることないからゲームでも」といったヒトには、簡便さこそがすべてという感じがする。

携帯電話で提供されているゲームのもうひとつの特徴は、ネットワーク性にある。そう、携帯電話は、その端末だけでネットワークに接続できる。書いていて当たり前すぎておかしいが、そこに、人気のもうひとつの本質がある。例えば、今多くの支持を集めている携帯電話ゲームの多くは、このネットワーク性をうまく利用している。いつまでもゲーム画面とにらめっこしていなくても、何かアクションが起こると、メールで呼び出してくれる、というある種「ズボラな」コンテンツもある。機能は貧弱でも、ニーズを満たす内容さえあれば、人気は得られるということを示したと言える。

早くも紙数が尽きてしまった。来月はさらに、携帯端末ゲームの可能性などに、鋭く迫ってみたい。今までゲームに携わってない人たちも、参入始めているんだよね、内緒だけど。



今やどこでも見かける"親指族"。勤務中にポケットの中で打ち込むOLも。

脱携帯電話のモデルとなる、ノキアの携帯端末。もはや電話には見えない。

サカタカツミ プロフィール
流行情報研究所所長。自らも最近、携帯電話のコンテンツサイトに携わっています。かなりの資本が日々流入しているのを目の当たりにして、その熱気にあてられる毎日です。疲れた毎日を癒すのは、携帯電話でのメールのやり取り。

SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
7月28日	ドラえもん3 のび太の町SOS!	エポック社	アクション	●●●●●●●●●●	6800円
8月11日	マリオストーリー	任天堂	RPG	●●●●●●●●●●	6800円(予価)
9月15日	WWF レッスルマニア2000	アスミックエース エンターテインメント	スポーツ	●●●●●●●●●●	8800円
9月27日	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ~鬼襲来! シレン城!~	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	6800円
夏	スーパーブラックバス64	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●○○○○○○	6800円
夏	VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7800円
2000年	赤と黒	任天堂	未定	●●●●●○○○○○	6800円(予価)
2000年	MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●○○○○○○○	6800円(予価)
2000年	ポケモンスタジアム 金・銀	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	バイオハザード0(仮題)	カプコン	アクション	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	WIPEOUT64	ココナッツジャパン エンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7980円
未定	レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	●●●●●●●○○○	5800円(予価)
未定	パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定

64DD

配付日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
8月下旬	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
秋	井出洋介の麻雀塾	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
秋	現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ゼルダの伝説64DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	サウンドメーカー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	DT DD版(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	DDシーケンサー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	デザエモンDD(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定

ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
8月1日	バルーンファイトGB	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	1000円

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
7月23日	メダロット3 カブトバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	4300円(予価)
7月23日	メダロット3 クワガタバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	4300円(予価)
7月28日	サクラ大戦GB 檄・花組入隊!	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●●●	4800円
8月	K.O. THE PRO BOXING	アルトロン	アクション	●●●●●●●○○○	4500円
7月	ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●●	4800円(予価)
7月	華蘭虎龍学園 ~花札・麻雀~	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●●	4800円(予価)
8月3日	Dance Dance Revolution GB	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4800円(予価)
8月4日	ソウルゲッター ~放課後冒険RPG~	マイクロキャビン	RPG	●●●●●●●●●○	3980円
8月4日	マジカルチェイス	マイクロキャビン	シューティング	●●●●●●●●●○	3480円
8月4日	ラブひなポケット	マーベラス エンタテインメント	その他	●●●●●●●●●○	4200円(予価)
8月4日	ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG	●●●●●●●●●●	4200円
8月4日	ぞくぞくヒーローズ	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●●●	5980円
8月10日	筋肉番付GB2~目指せ! マッスルチャンピオン~	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●○	4500円(予価)
8月11日	所さんの世田谷カントリークラブ	ナツメ	スポーツ	●●●●●●●●●●	3980円
8月11日	トゥイティー世界一周 80匹のネコをさがせ!	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●	3980円
8月11日	海底伝説! トレジャーワールド	ダズ	アドベンチャー	●●●●●●●●●○	3980円
8月11日	パーフェクトチョロQ	タカラ	RPG	●●●●●●●●●●	3980円
8月11日	ベイブレード THE TOURNAMENT	ハドソン	RPG	●●●●●●●●●●	3980円
8月23日	コロコロカービィ	任天堂	アクション	●●●●●●●○○○	4500円(予価)
8月中旬	なかよしペットシリーズ③かわいい仔犬	エム・ティー・オー	その他	●●●●●●●●●●	3980円
8月下旬	エレベーターアクションEX	アルトロン	アクション	●●●●●●●●●○	4500円
8月	ゾイド 邪神復活! ジェノブレイカー編~	トミー	RPG	●●●●●●●●●○	4500円
9月	ロックマンX サイバーミッション	カプコン	アクション	●●●●●○○○○○	3980円(予価)
9月7日	ポップンミュージックGB アニメーションメロディ	コナミ	その他	●●●○○○○○○○	4500円(予価)
9月8日	とっとこハム太郎 ♥おともだち大作戦でちゅ♥	任天堂	アクション	●●●●●●●○○○	3800円
9月21日	ポケモンでパネポン	任天堂	パズル	●●●●●○○○○○	3800円
9月22日	ぼくのキャンプ場	ナグザット	シミュレーション	●●●●●●●●●●	3980円
9月28日	ビートマニアGB ガッチャミックス2(仮題)	コナミ	その他	●●●●●●●●○○	4500円(予価)
9月29日	牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール	ビクターインタラクティブソフトウェア	シミュレーション	●●●●●●●●●○	4200円
9月29日	新世紀エヴァンゲリオン『麻雀補完計画』	キングレコード	その他	●●●●●●●●●○	3980円
9月29日	スペースインベーダーX	タイトー	シューティング	●●●●●●●●○○	3980円
9月29日	ソロモン	テクモ	アクション	●●●●●●●●○○	4300円
9月29日	パズルデショーブヨ! ウータマチャン	ナグザット	パズル	●●●●●●●●●●	3980円
9月中旬	ぽけっとぷよぷよ~ん	コンパイル	パズル	○○○○○○○○○○	3980円
9月下旬	ゴン太のおきらく大冒険	レイアップ	アドベンチャー	●●●●●●●●●●	3980円
9月	GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	その他	●●●●●●●○○○	4500円(予価)
9月	ご金魚物語	カルチャーブレーン	その他	●●●●●○○○○○	3980円
9月	BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	●●●●●●●●○○	4500円
9月	JETでGO!	アルトロン	シミュレーション	●●●●●●●●○○	4500円
9月	ハムスター倶楽部 あわせてチュー	ジョルダン	パズル	●●●●●●●●●●	3980円
10月下旬	チャイニーズモンスターズ(仮題)	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3980円
10月	ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●●○○○	4800円(予価)
10月	飛龍の拳烈伝	カルチャーブレーン	アクション	○○○○○○○○○○	3980円
10月	血と汗と涙の高校野球	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●○○○○○	4500円(予価)
11月	元祖! 動物占いGB	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3800円
11月	クロスハンター ~エックス・ハンターバージョン~	ゲームビレッジ	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
11月	クロスハンター ~トレジャー・ハンターバージョン~	ゲームビレッジ	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
11月	クロスハンター ~モンスター・ハンターバージョン~	ゲームビレッジ	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
11月	仙界異聞録 準提大戦 ~TVアニメーション「仙界伝封神演義」より~	バンプレスト	シミュレーション	●●●○○○○○○○	価格未定
11月	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン	ナムコ	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
11月	真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」	アトラス	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
11月	真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」	アトラス	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
11月中旬	それいけ! アンパンマン 5つの塔の王様(仮題)	タム	アクション	○○○○○○○○○○	4300円
12月1日	スーマーミメルGB ミメルベアのハッピーメールタウン	トミー	その他	●●●●●○○○○○	3980円(予価)
12月	GBハロボッツ	サンライズ インタラクティブ	RPG	●●●●●○○○○○	4300円(予価)
夏	谷村ひとし流パチンコ攻略大作戦 ドン・キホーテが行く	アトラス	シミュレーション	●●●●●●●○○○	4500円
夏	KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●	3980円
秋	携帯電獣テレファング パワーバージョン	スマイルソフト	RPG	●●●●●●○○○○	4500円
秋	携帯電獣テレファング スピードバージョン	スマイルソフト	RPG	●●●●●●○○○○	4500円
秋	スターオーシャン ブルースフィア	エニックス	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
秋	小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010	メディアファクトリー	RPG	●●●●●○○○○○	価格未定
秋	ウィザードリィ	アスキー	RPG	●●●●●●●●○○	4500円(予価)
秋	ウィザードリィII・リルガミンの遺産	アスキー	RPG	●●●●●●●●○○	4500円(予価)
秋	ウィザードリィIII・ダイアモンドの騎士	アスキー	RPG	●●●●●●●●○○	4500円(予価)
秋	ウィザードリィ 初回限定スペシャルパック(仮題)	アスキー	RPG	●●●●●●●●○○	14800円(予価)
2000年	Jリーグエキサイトステージタクティクス	エポック社	スポーツ	●●●●●●●○○○	4200円(予価)
2000年	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~力の章~	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3800円
2000年	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~知恵の章~	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	価格未定
2000年	The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○	4500円(予価)
2000年	ポケモンアタック(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●○○○○○	3800円
未定	ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	忍たま乱太郎GBゲームギャラリー	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3900円
未定	ビートマニアGB ネットジャム(仮題)	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ぴあきゃろTOYBOX	NEC インターチャンネル	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	ポケモンピクロス	任天堂	パズル	●●●○○○○○○○	価格未定

※■の色のタイトルは新着タイトル、■の色のタイトルは発売日などに変更があったタイトルです。※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

田原誠司の 知ってるつもりだ!

今月の知ってるゲーム…『ぼくのキャンプ場』/GB/ナグザット/9月22日発売

キャンプ場ってけっこう危険なんですよね。毒のある虫もいるし獣もいるし、不死身の殺人鬼が出没する可能性すらあるし。でも、このゲームにはそんな殺伐とした要素は入ってません。キャンプ場経営シミュレーションじゃないからね。これは?実際のキャンプ場で役立つアウトドア関連知識が季節ごとに整理され、いつでも参照できる便利ソフトです。豊富なミニゲームを遊ぶうちに、知識が身につく点も気が利いてます。高周波を出して蚊を寄せつけない特殊カートリッジもウリ。使い終えた電池はちゃんと持ち帰りましょう。

ナグザット仲森さん: なにをおっしゃる! れっきとした自由度の高いキャンプ場経営シミュレーションです。汗水流して荒れた土地を整地し、草刈りし、岩を砕いて設備を整えないと倒産しちゃいます。何事も**地道な努力が大切**です。

64+ MONTHLY DATA

売り上げTOP10 協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店
旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店

■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店

■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店

■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店

■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店

■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店

■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店

■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店

■長野県
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店

■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店

■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店

■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店

■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店

■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店

■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店

■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店

■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店

■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店

■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店

■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店

■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店

■奈良県
遊コン　奈良店

■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店

■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴィステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店

■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店

■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店

■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店

■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店

■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴィステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店

■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴィステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスバラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店

■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店

■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!

■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店

■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店

■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店

■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴィステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店

■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店

■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店

■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー

■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴィステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル

■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店

■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴィステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店

■熊本県
ヴィステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店

■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館

■宮崎県
ヴィステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー

■鹿児島県
ヴィステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店

■沖縄県
TSUTAYA 山内店

イトーヨーカドー　ゲーム取扱い店

JUSCO　ジャスコ株式会社　ゲーム取扱い店

Daiei　ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ　全店

TOPBOY　全店

わんぱくこぞう　全店

7-ELEVEN　全店

K　全店

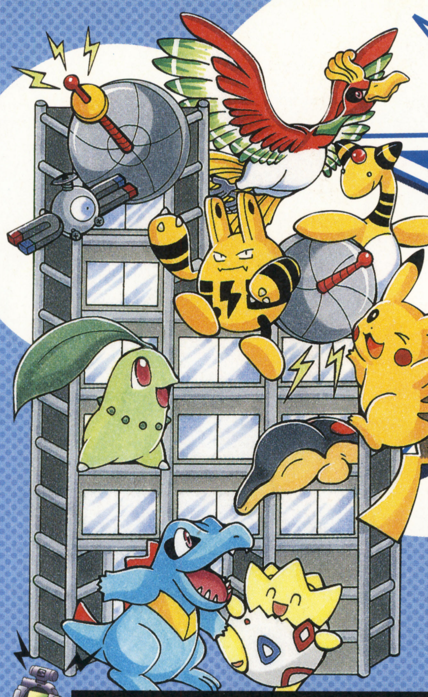
サンクス　全店

FamilyMart　全店

四国スパー　全店

LAWSON　全店

月刊ファミ通64+9月号特別付録　特製シール　© 2000 Nintendo / CAMELOT　© 2000 Nintendo.　Game by Intelligent systems.

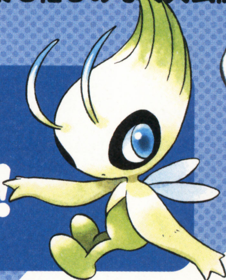


ポケモン金・銀 64+放送局

**今月の64＋放送局は、
3ページだけど内容は濃いぜ！
いつものタイプ別攻略はもちろんのこと、
セレビィやポケルスの新情報、
そしてわざに関する隠し要素も惜しみなく大公開だ！**

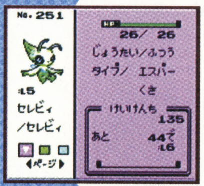
きになるきになる セレビィのじょうほう！

またまた、幻のポケモン、セレビィの新情報をゲットだ！



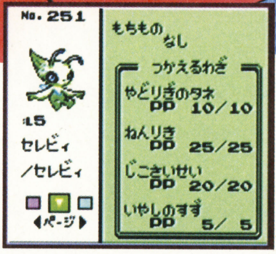
先月号で存在が明らかになったポケモン、セレビィの新情報をお伝えするぜ！

先月に引き続き、『ポケモン金・銀』251匹目のポケモン、セレビィの新しい画面写真を入手したので、ここに掲載するぞ。今回は、この写真によって、セレビィのタイプと、覚えられるわざがいくつか明らかになったわけだね。念のため言っておくと、セレビィはゲーム中では絶対にゲットできない幻のポケモン。いまのところ、8月25～27日のNINTENDOスペースワールドでゲットするしか方法がないのだ。



⬅タイプはエスパー＆くさ。強いかもしれないが、これだと弱点も多いか？

➡この画面から、覚えられるわざがわかる。レベル5の状態でこんなに覚えているの？ それともわざマシン使用？



キリトリ線

『ポケモン金・銀』、わざの隠し要素を大公表！

秘密の花園から秘密をとったら、ただの花園。このふたつを比較すれば一目瞭然だが秘密ってすばらしい。その秘密をついつい暴きたくなっちゃうのも、これまた人情といえる。いまここに、『ポケモン金・銀』のわざの隠し要素を公開する。覚えておけば、確実にバトルに役立つぞ！　だまされたと思って切り取って使おう。裏のページが読めなくなっちゃうって？　2冊買えば大丈夫よ。

わざ名	タイプ	威力	命中率	PP	マシン番号	解説	隠し要素
あさのひざし	ノーマル	–	–	5	–	HPを回復するが効果は時間帯で変化	HP回復量が、"はれ"だと倍に、"あめ"だと半分になる
こうごうせい	くさ	–	–	5	–	HPを回復するが効果は時間帯で変化	HP回復量が、"はれ"だと倍に、"あめ"だと半分になる
つきのひかり	ノーマル	–	–	5	–	HPを回復するが効果は時間帯で変化	HP回復量が、"はれ"だと倍に、"あめ"だと半分になる
ソーラービーム	くさ	120	100	10	22	1ターン目で光をためて2ターン目で攻撃	"はれ"だとためずに攻撃でき、"あめ"だと威力が半減
かみなり	でんき	120	70	10	25	3割の確率で相手をまひ状態にする	"あめ"だとかならず命中、"はれ"だと命中率が5割に。相手が"そらをとぶ"を使っていても攻撃可能
かぜおこし	ひこう	40	100	35	–	ふつうの攻撃	相手が"そらをとぶ"を使っていても攻撃でき、かつダメージが倍に
たつまき	ドラゴン	40	100	20	–	2割の確率で相手をひるませる	相手が"そらをとぶ"を使っていても攻撃でき、かつダメージが倍に
じしん	じめん	100	100	10	26	ふつうの攻撃	相手が"あなをほる"を使っていても攻撃でき、かつダメージが倍に
マグニチュード	じめん	–	100	30	–	威力が10、30、50、70、90、110、150のいずれかに変化	相手が"あなをほる"を使っていても攻撃でき、かつダメージが倍に
せいなるほのお	ほのお	100	95	5	–	5割の確率で相手をやけど状態にする	自分がこおり状態でもわざが出せ、かつこおりが溶ける
ころがる	いわ	30	90	20	04	はずれるまで5ターン連続で攻撃。当たるたびにダメージは増加	自分が"まるくなる"使用後だと、ダメージが倍に
ふみつけ	ノーマル	65	100	20	–	3割の確率で相手をひるませる	相手が"ちいさくなる"を使っているときだとダメージが倍に
じわれ	じめん	–	30	5	–	当たれば一撃で相手を戦闘不能にする	相手ポケモンのレベルが、自分より高いと当たらず、低いほど命中率が高くなる
つのドリル	ノーマル	30	5	–		当たれば一撃で相手を戦闘不能にする	相手ポケモンのレベルが、自分より高いと当たらず、低いほど命中率が高くなる
ハサミギロチン	ノーマル	30	5	–		当たれば一撃で相手を戦闘不能にする	相手ポケモンのレベルが、自分より高いと当たらず、低いほど命中率が高くなる

ポケルス情報 その①
ポケルスって何？

ポケルスは、ポケモンにつく小さな生命体。これがついたポケモンは、ステータス画面に"じょうたい/ポケルス"と表示される。ポケルス状態は2～4日続き、その後ステータス画面は"じょうたい/ノーマル"となり、画面右下に小さな黒い点が表示される。なお、一度ポケルス状態になったポケモンに、新たにポケルスがつくことはない。

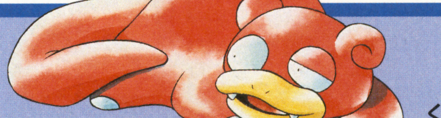
© 1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

タイプ別攻略 エスパー編 ～『ポケモンスタジアム金銀』に備えて～

今回のタイプ別攻略は、エスパー編！ 『ポケモンスタジアム金銀』の発売に向けて、バッチリポケモンを鍛え上げておこうぜ。もちろん、『ポケモン金・銀』内のバトルでも役立つ情報も満載だ。

ちょうのうりょくで
ずのうはバトル

エスパータイプの相性について



初代『ポケモン』では、最強に近いイメージがあったエスパータイプ。『ポケモン金・銀』では、あくやはがねなどの新タイプの登場により、苦手なタイプが少し増えていることを忘れてはならない。エスパータイプのポケモンは、相性がいいのはかくとう、どくタイプのポケモン。これらのポケモンには、エスパータイプのわざで通常の2倍のダメージを与えることができる。かくとう＆どくタイプを同時に持つポケモンは存在しないため、残念ながらエスパータイプのわざで4倍ダメージを狙うことはできないけど、そんなことしなくてもエスパータイプのポケモンは強いので、あまり気にすることはない。相性が最悪なのはあくタイプのポケモンで、エスパータイプのわざがまったく通用しないうえ、あくタイプのわざを使われると通常の2倍のダメージを食らってしまうので注意しよう。

エスパータイプのわざのダメージが2倍になるボモケモンのタイプ	かくとう／どく
エスパータイプのわざのダメージが2分の1になるポケモンのタイプ	はがね／エスパー
エスパータイプのわざが効かないポケモンのタイプ	あく
エスパータイプのポケモンには2倍のダメージとなるわざのタイプ	むし／ゴースト／あく
エスパータイプのポケモンには2分の1のダメージとなるわざのタイプ	かくとう／エスパー

エスパータイプのわざについて

ダメージを与えるわざ以外に、自分の能力値を上げるわざが多いのがエスパータイプの特徴といえる。バトルに役立つ、エスパータイプおすすめのわざやコンボを紹介しちゃおう。

おすすめわざ

サイコキネシス

泣く子もだまるエスパータイプ最強のわざ。これを覚えてしまえば、ほかのダメージわざはほとんど不要ともいえる。追加効果で相手のとくぼうが下げられれば、つぎのターンでサイコキネシスのダメージがさらに大きくなる。

おすすめコンボ

さいみんじゅつ＋ゆめくい

『ポケモン』では有名なコンボのひとつ。さいみんじゅつで相手を眠らせ、ゆめくいで攻撃しつつHPを回復するという一石二鳥な戦法だ。『ポケモンスタジアム 2』では、ポケモンを2匹以上眠らせることはできないというルールがあったので注意。さいみんじゅつでなくても、相手が眠ってさえいれば、ゆめくいは効果を発する。

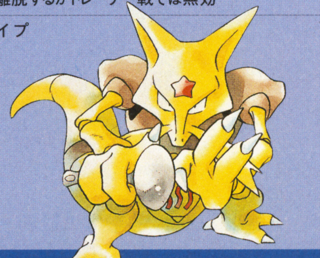
(はっかのみを持って)ねむる

ねむるは、状態異常を回復しながらHPも満タンにする強力なわざだが、そのあと2ターン動けなくなってしまうという決定的な弱点を持つ。しかし、はっかのみを持ってさえいれば、回復後すぐに起きられるのだ。いちどしか使えないけど、1ターンしかかからない手軽な戦法だ。はっかのみは、39番道路、ニビシティで手に入る。

●エスパータイプわざ全リスト

わざ名	威力	命中率	PP	マシン番号	解説
ゆめくい	100	100	15	42	相手がねむり状態のときダメージの半分のHPが回復
サイコキネシス	90	100	10	29	1割の確率で相手のとくぼうを1段階下げる
みらいよち	80	90	15	—	2ターン後に相手を攻撃する
サイケこうせん	65	100	20	—	1割の確率で相手をこんらん状態にする
ねんりき	50	100	25	—	1割の確率で相手をこんらん状態にする
サイコウェーブ	—	80	15	—	1～自分のレベル×1.5までのダメージをランダムで与える
ミラーコート	—	100	20	—	相手の特殊攻撃のダメージを倍にして返す
こうそくいどう	—	—	30	—	自分のすばやさを2段階上げる
ドわすれ	—	—	20	—	自分のとくぼうを2段階上げる
バリアー	—	—	30	—	自分のぼうぎょを2段階上げる
ヨガのポーズ	—	—	40	—	自分のこうげきを1段階上げる
スプーンまげ	—	80	15	—	相手の命中率を1段階下げる
ひかりのかべ	—	—	30	—	5ターンのあいだ特殊攻撃のダメージを半減
リフレクター	—	—	20	—	5ターンのあいだ物理攻撃のダメージを半減
さいみんじゅつ	—	60	20	—	相手をねむり状態にする
ねむる	—	—	10	44	HPを最大まで回復し2ターンねむり状態になる
テレポート	—	—	20	—	戦闘から離脱するがトレーナー戦では無効

※『ポケモン金・銀』では攻撃を受けたわざとポケモンのタイプが同じでも追加効果を受けることがあるので注意しよう。



エスパータイプのわざの威力が上がるどうぐ

ポケモンに持たせるだけで、エスパータイプのわざの威力が上がるどうぐがある。ゲットして戦闘を有利に運べ。

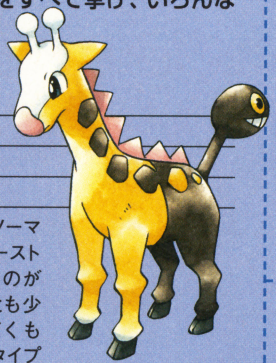
名前 まがったスプーン

入手方法 ピカチュウバージョンからタイムカプセルで通信交換した野生のユンゲラーが所持

ポケルス情報その2 ポケルスはどんなときにつくの？ ポケルスは、戦闘終了時に非常に低い確率で、てもちのポケモンの1匹につく。まったくの偶然なのだ。野生ポケモン戦、トレーナー戦、どちらの場合でもつく可能性があり、その戦闘に出てないポケモンにつく場合もある。てもちにポケルス状態のポケモンがいると、上下にいるポケモンにもポケルスがつくこともあるぞ。初めてポケルスがついた場合、ポケモンセンターで回復してもらうと、受付で教えてくれる。

全エスパータイプパターン徹底研究

エスパータイプといっても、ポケモンによっては、もうひとつ別のタイプを合わせ持っている場合もある。ここに、エスパータイプを持つポケモンのパターンをすべて挙げ、いろんな方向から分析してみたい。



↑ゴーストタイプに強いキリンリキ。

●エスパー＋ノーマル

該当ポケモン キリンリキ

相性のいいわざ➡ ゴースト、エスパー

相性の悪いわざ➡ むし、あく

このタイプに属するのはキリンリキのみ。ノーマルタイプが加わったことにより、苦手なゴーストタイプのわざがまったく効かなくなっているのがうれしい。弱点もエスパータイプではもっとも少なく、宿敵あくタイプの最強わざ、かみくだくも覚える。全体的にバランスがよくエスパータイプ単独のポケモン以上にビギナー向きである。

●エスパー＋こおり

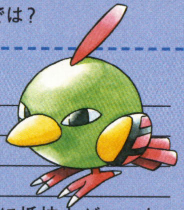
該当ポケモン ムチュール、ルージュラ

相性のいいわざ➡ こおり、エスパー

相性の悪いわざ➡ むし、いわ、ゴースト、はがね、ほのお、あく

こおりタイプへの抵抗力がついたが、ほかにいろいろ弱点が増えてしまった。しかしルージュラは頼れるポケモンである。エスパータイプのわざではないが、くろいまなざし＋ほろびのうたのコンボも可能だし、さいみんじゅつより命中率の高いあくまのキッスが使えるのもうれしい。『ポケスタ1』ではお世話になったプレイヤーも多いのでは？

●エスパー＋ひこう



該当ポケモン ネイティ、ネイティオ、ルギア

相性のいいわざ➡ かくとう、じめん、くさ、エスパー

相性の悪いわざ➡ いわ、ゴースト、でんき、こおり、あく

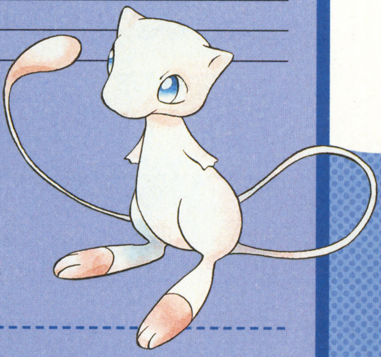
ひこうタイプの追加で、苦手としていたむしタイプに抵抗力がついた。強力なひこうタイプのわざを覚えさせておけば、逆にむしタイプのポケモンなどいつでも来てくれってなものだ。多少弱点も増えているが、かくとうタイプへの抵抗力が増しているのも見逃せない。

●エスパー

該当ポケモン アンノーン、スリープ、スリーパー、ケーシィ、ユンゲラー、フーディン、ソーナンス、バリヤード、エーフィ、ミュウ、ミュウツー

相性のいいわざ➡ かくとう、エスパー

相性の悪いわざ➡ むし、ゴースト、あく



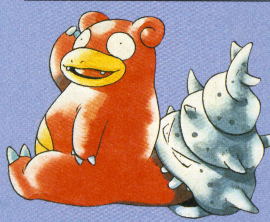
エスパータイプ単独のポケモンは、最も種類が多い。タイプをひとつしか持たないので、初心者にもわかりやすく扱いやすいが、あくタイプには要注意。もし、エスパータイプのわざしか覚えていなかった場合、あくタイプのポケモンを出されると、まったくダメージを与えられず、にっちもさっちもいかなくなってしまうぞ。

●エスパー＋みず

該当ポケモン ヤドン、ヤドラン、ヤドキング、スターミー

相性のいいわざ➡ かくとう、はがね、ほのお、みず、こおり、エスパー

相性の悪いわざ➡ むし、ゴースト、でんき、くさ、あく



みずタイプが加わったことにより、抵抗力を持つわざが増えた。しかし、当然弱点も増えているので油断してはならない。このタイプに属するポケモンは4種類。ヤドン、ヤドラン、ヤドキングはすばやさが低いので、少々扱いにくい。このタイプのポケモンを使うなら、すばやいスターミーがおすすめだ。強いぞ。

●エスパー＋くさ

該当ポケモン タマタマ、ナッシー、セレビィ

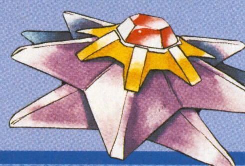
相性のいいわざ➡ かくとう、じめん、みず、でんき、くさ、エスパー

相性の悪いわざ➡ どく、ひこう、むし、ゴースト、ほのお、こおり、あく

エスパー、くさタイプともにむしタイプが弱点。むしタイプのわざが命中すると、ダメージは通常の4倍となってしまう。バトルでむしタイプのポケモンを出されたら、サッサと交代してしまうのが得策だろう。エスパータイプのなかでいちばん弱点が多いが、ナッシー自体は弱いポケモンではない。ねむりごな、やどりぎのタネ、どくどく、ギガドレイン、サイコキネシスなど、ユニークかつ実用性の高いわざが使えるポケモンである。

おすすめエスパータイプポケモン大紹介

64＋放送局推薦のエスパータイプのポケモンはこの2体。野生で最少レベルのものを入手できる場所(『金・銀』のもの)と、そのレベルで理想とする能力値も記しておいたので、ゲット時の参考にしてほしい。



スターミー

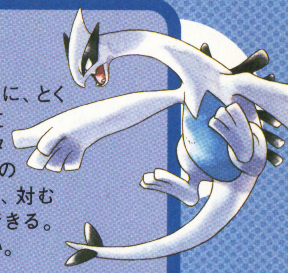
動きもすばやく、じこさいせいが使える。『ポケモンスタジアム』で多用した人も多いはずだ。『ポケットモンスター金・銀』では、19番道路、34番道路、40番道路、つながりの洞窟B2、ヨシノシティ、アサギシティ、タンバシティの浅瀬でいいつりざおを使ってゲットだぜ。レベル20のヒトデマンから育てるのがベスト。

理想能力値		レベル	20		
HP	43	ぼうぎょ	30	とくぼう	28
こうげき	27	とくこう	34	すばやさ	40

おすすめ入手ポイント
浅瀬／夜(レベル20　ヒトデマン)

おすすめわざ
じこさいせい、サイコキネシス、なみのり、ちいさくなる

ルギア



全体的に能力値が高く、とくに、とくぼう、ぼうぎょの高さが目立つ伝説のポケモン。ひこうタイプのなかでも破壊力抜群のエアロブラストを覚えており、対むしタイプ要員として期待できる。使用できるわざマシンも多い。

理想能力値		レベル	40		
HP	142	ぼうぎょ	118	とくぼう	137
こうげき	81	とくこう	86	すばやさ	101

おすすめ入手ポイント
うずまき島地下4階(レベル40『銀』)

おすすめわざ
エアロブラスト、じこさいせい、サイコキネシス

ポケルス情報その③ ポケルスの効果は？ ポケルス状態や、黒い点が表示されたポケモンは、通常のポケモンに比べ、能力値が少し早く上がるようになる(能力値自体にすぐ変化がおきるわけではない)。ポケルスになったからといって、あわてることはないようだね。むしろ喜ぶべきことなのだ。ポケルス状態になりたければ、とにかく戦闘をくり返すしかない。あとは運しだいだ。

※基本的に、この記事のデータは『金・銀』のものを記してあります。

◆そうそうタラの切身！　忘れずに買わなくちゃ、お母さんに怒られるぞ。それにしてもハイテクな魚屋……。

◆ゴレムとは？　命を持つ粘土ーアニメイトクレイで作られた、闘うフィギュア。ゴレムと深い信頼関係を持つ者をゴレムマイトと呼ぶ。

◆前回までのあらすじ

おつかいの途中、ガキ大将たちにかこまれたアフロ。そこで、ボコボコにされている鯱丸を救ったのが、ナゾの美少女、保尼伊ナギ。でもナギにコケにされたアフロは、トーゼンおもしろくないわけです。

阿不路剣一郎（あふろけんいちろう） 新米ゴレムマイト。鯱丸の飼い主。気がゆるむとアフロヘアーになる。

鯱丸（しゃちまる） もともとは野良ゴレム。道ばたでいじめられていたところをアフロに救われる。

保尼伊ナギ（ほにいなぎ） 前回から登場のナゾの美少女。しかも魚屋の娘だった？

兎天（とてん） ナギのつれているゴレム。飼い主に似て非常にクールな性格。しかもメチャ強い。

◆和六里ハル先生に応援のおたよりを送ろう。あて先はファミ通64+編集部『ゴレムマイト アフロ係』まで

次号（8月21日発売）につづく

IN STORE NOW!

新たに発売された全ソフト

NINTENDO64 GAME BOY NINTENDO-POWER 64DD

ニンテンドウ64
エキサイトバイク64 154
がんばれ! ニッポン! オリンピック2000 154
マリオテニス64 155
ニンテンドウ64DD
日本プロゴルフツアー64 155
ゲームボーイ
あつめてあそぶ　くまのプーさん　もりのたからもの 157
いつでもパチンコGB CRモンスターハウス 158
井手洋介の麻雀教室GB 155
おじゃる丸～月夜が池のたからもの～ 157
おじゃる丸～満願神社の縁日でおじゃる!～ 156
漢字BOY2 156
がんばれ! ニッポン! オリンピック2000 157
サバイバルキッズ2～脱出!! 双子島!～ 158
ディアダニエルのスウィートアドベンチャー 158
データナビプロ野球 159
ドカポン?! ミレニアムクエスト 157
爆走デコトラ伝説GB SPECIAL 159
ハローキティのスウィートアドベンチャー 158
ミスタードリラー 155
ムーミンの大冒険 156
ワールドサッカーGB2000 156

'00/6/22~'00/7/21

CONTENTS

エキサイトバイク64

バイクレース	アクション
6月23日	6800円

よにんよう　任天堂

バックアップカートリッジ
振動パック対応
容量：128メガ

© 2000 Nintendo

あのエキサイトバイクがさらにエキサイト!!

名作『エキサイトバイク』が超パワーアップして復活! 3Dのグラフィック、リアルなバイクの挙動を得て、ドハデな空中ジャンプの楽しさも100倍に! クイックターンやドリフトから、ターボ、着地、ライバル車妨害など、さまざまなテクニックを極めてナンバーワンライダーを目指せ。豊富なモードはもちろん、コースエディットまでできちゃうのだ。

←まずは"トレーニング"で、さまざまなテクニックを勉強しましょう!

←画面を4分割しての4人同時対戦も可能。ライダーは6人から選べるぞ。

こんなにエキサイト!!

↑これが"エキサイトバイク3D"。元祖をイマ風にアレンジしてみました。

↓とにかくジャンプが楽しいーっ!! いろんなテクを駆使して、飛びまくれー!!

↑"元祖エキサイトバイク"。これが入ってるだけで買っちゃう往年もファンも!?

がんばれ! ニッポン! オリンピック2000

スポーツ	アクション
7月13日	7800円

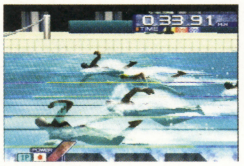
よにんよう　コナミ

バックアップカートリッジ
振動パック対応
メモリー拡張パック対応　容量：　96メガ

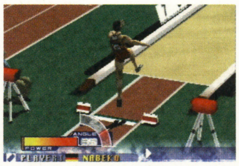
©2000 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. JOC公式ライセンス商品(JOC L-004)

ボタンの連打で金メダルを目指せ!

シドニーオリンピックの人気種目が楽しめるスポーツゲームがニンテンドウ64に登場! 全14種目の中から自由に競技を選べる"オリンピックモード"と、3日間をとおして各競技の合計ポイントによって優勝者を決める"チャンピオンシッモード"があるぞ。



←リアルな水の表現に注目! 水泳は自由形と平泳ぎの2種類がある。



→踏切とジャンプする角度が重要。3回チャレンジすることができる。

操作方法を表示

操作方法がわからなくても、競技が始まるまえに、コントローラーの使いかたをわかりやすく教えてくれるぞ。

←高記録を出すためにここで、しっかり覚えよう。

対戦プレイがアツすぎる!

マリオテニス64

テニス	アクション
7月21日	6800円
よにんよう	任天堂

バックアップカートリッジ
振動パック対応
64GBパック対応

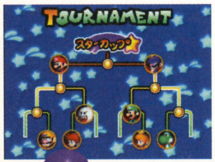
[redacted]

容量：128メガ

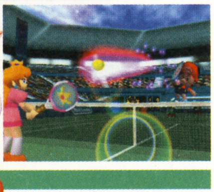
© 2000 Nintendo / CAMELOT

ラリーがとことん楽しいテニスゲームだ！

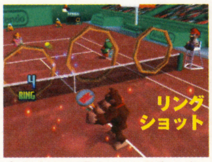
総勢14名のマリオファミリーが登場するテニスゲーム。A、Bボタンの組み合わせだけで、スライスやトップスピン、スマッシュなどのショットを打ち分けられるのだ。4人でダブルスに燃えるのもいいし、ひとりプレイでトーナメントに挑戦するのもいい。ビックリするくらい簡単にラリーが続くから、テニスの戦略性や爽快感を満喫できるぞ！



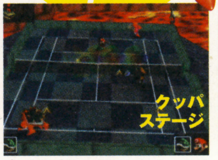
⬇赤い軌跡を描き強烈なスマッシュが炸裂。⬅キノコ、フラワー、スターとトーナメントがレベルアップするぞ。



プレイモードも多彩だぞ



⬆空中に出現するリングにボールをとおしプレイするモード。



⬆グラグラするコートで、アイテムを利用しながら対戦する。

⬆パックンフラワーが出すボールを、いくつ返球できるかな？

日本プロゴルフツアー64

スポーツ	アクション・ボードゲーム
7月配布予定	4500円
よにんよう	メディアファクトリー

バックアップカートリッジ
コントローラーパック対応

[redacted]

容量：500メガ

© 2000 MEDIA FACTORY

実在コースでプロを相手に賞金王を目指せ！

実際のコースで、人気ツアープレイヤーを相手にトーナメントに参戦。そんな夢のような話を実現できるのが、このゲーム。ストロークプレーやマッチプレーで腕を磨いて、大会出場。年間賞金王に輝くことができるかな？もちろん最大で4人までの対人対戦で、ゴルフの魅力も思う存分楽しめる！さらに64DDならではのネット対戦も可能なので、全国1位を目指せ！

ジャンボが、丸ちゃんが、青木功が、
⬅144人も実在選手が登場。そのうち20人は君も操作可能！

有名コースに殴りこみ！
⬅白熱の舞台は忠実に再現された10コース！

簡単操作で、ナイスショット！

方向を決めて、3Dスティックを引きパワーを調節。あとはタイミングを合わせて振り抜くのみ。

➡基本操作とコツを会得すれば、バシバシ飛んでくれる。

⬆よいショットが続けば、命中率がアップ！　これ重要。

みんなちょろいぜ！

⬇パンパカパーン、優勝だ！これが現実ならなぁ。

ミスタードリラー GB版

パズル	ドリル
6月29日	3800円
ひとりよう	ナムコ

ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ

[redacted]

容量：8メガ

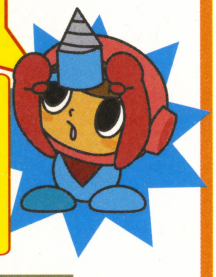
© 1999 2000 NAMCO LTD.

いつでもどこでも掘りまくれ！

カラフルな画面とキュートなキャラクター、ホリ・ススムくんが大人気のパズルアクションゲーム『ミスタードリラー』が、ゲームボーイカラーで登場だ。初心者向けの君には"お試し500mモード"、本格派のあなたには"本気で1000mモード"、ちがいのわかる貴殿には"とことんドリラーモード"。このすべてを極めて、あなたは街のススムくん。ゲーセンデビューもOK!

ススムくんのプロフィール

氏名／ホリ・ススム
身長／99.9センチ
体重／40キロ
血液型／A型
趣味／古代遺跡の発掘
特技／氷の彫刻



⬅難関にして、ドリラーのパラダイス！　ミスらないかぎり続く。

⬅うまく酸素をカプセルで補給しながら、ドリドリ掘り進むんだ。

➡×印のブロックをドンドン連鎖で消しまくれば、きっと高得点！

井出洋介の麻雀教室GB

テーブル	麻雀
6月30日	3800円
ひとりよう	アテナ

ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ

[redacted]

容量：16メガ

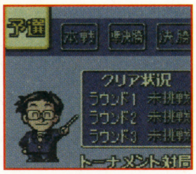
©Athena 2000

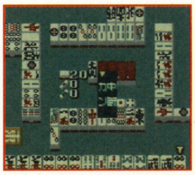
麻雀初心者に最適なソフトだぞ

テレビでおなじみのプロ雀士、井出洋介監修の麻雀ソフト『井出洋介の麻雀教室GB』。このゲームではなんと井出洋介プロが講師となって、麻雀の基礎知識やルール、点数計算などを懇切丁寧に教えてくれるのだ。もちろん、トーナメントモードなどの対局モードも用意されているぞ。

⬆用意されているモードは3種類。どれにしようかな？

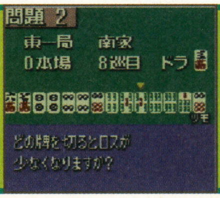
⬇指定された条件をクリアーしていくトーナメント。




⬆フリーモードでは、3人の対局者と麻雀勝負だ！

麻雀の基礎を学ぶべし

麻雀教室モードでは2週間の講義方式で麻雀についてのレッスンを受けることができる。また、レッスンが終了したらクイズでおさらいもできるぞ。まさに、麻雀初心者に最適なソフトですな。



⬅麻雀のノウハウを学べてしまうのだ！

おじゃる丸 ～満願神社の縁日でおじゃる!～

キッズ・アニメ	バラエティー	ゲームボーイカラー対応
6月30日	4280円	バックアップカートリッジ
ふたりよう	エム・ティー・オー	通信ケーブル対応

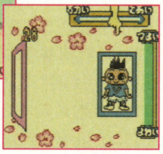
©犬丸りん・NHK・NEP21 ©2000 NTO Inc.

容量：　8メガ

おじゃる丸といっしょに遊ぼうよ！

人気アニメ『おじゃる丸』がゲームボーイソフトになって登場！　おじゃる丸かカズマを選び、さまざまなミニゲームで高得点を狙うのだ。ミニゲームで高得点を取るとメンコがもらえる。通信ケーブルを使用すれば、友だちとメンコ対戦をしたり、カードを交換することもできるぞ。

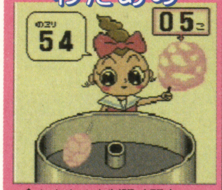
⬅ポケットプリンタで占い結果をシールにすることもできる。



➡メンコを置く位置と強さを決めて、相手のメンコを倒そう。

遊べるミニゲームは全部で10種類!!

わたあめ

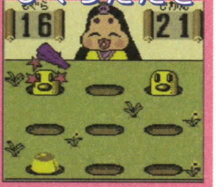


⬆わたあめを制限時間内にできるだけたくさん作るのだ。

⬇動くメーターにタイミングを合わせて釣り上げよう。

ヨーヨーつり

もぐらたたき



⬆おかめひめのシャクで、モグラをどんどん叩いていこう。

漢字BOY2

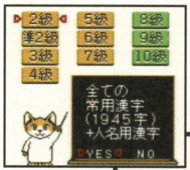
HOW TO	クイズ	ゲームボーイカラー対応	スーパーゲームボーイ対応
6月30日	4800円	バックアップカートリッジ	
ふたりよう	J・ウイング	通信ケーブル対応	

© 2000 J-WING

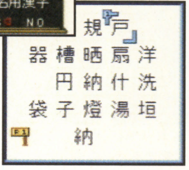
容量：　8メガ

漢 (財)日本漢字能力検定協会 漢検 監修ソフト

今回の『漢字BOY2』には、漢字能力検定試験に新たに設けられた"準2級"と"児童漢検"の初8級から初10級が追加、文部省認定の漢検定試験に出題された問題が網羅されている。漢検の2級の合格者には、大学、短大の入試優遇制度があるので、このソフトをクリアーして漢字検定に臨めば、高学歴も夢じゃない?

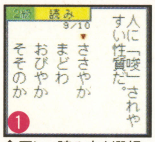


⬅出題されるのは、小学1年生から高校までに学習する漢字のすべて。いくつわかるかな～。

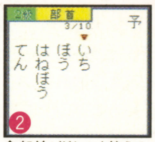


➡漢字を組み合わせて答えるミニゲームもあるぞ。"暮らし"、"体と健康"、"生き物"の3ジャンル。

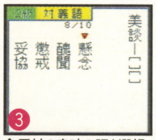
こんな問題(2級)が出題されますー。キミは何問こたえられるかな？



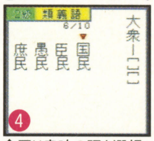
⬆正しい読み方を選択。



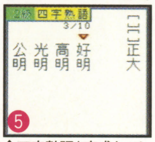
⬆部首がどれかを答える。



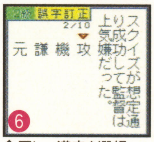
⬆反対の意味の語を選択。



⬆同じ意味の語を選択。



⬆四字熟語を完成させる。



⬆正しい漢字を選択。

こたえ：❶そそのか❷はねぼう❸醜聞❹庶民❺公明❻機(上機嫌)

ムーミンの大冒険

キッズ・ファンタジー	アクション	ゲームボーイカラー専用
6月30日	3980円	バックアップカートリッジ
ひとりよう	サンソフト	

© 2000 Moomin Characters TM / Bulls © SUNSOFT

容量：　16メガ

ラブリーなムーミンが大活躍！

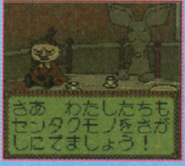
ほんわかのんびりとした主人公のムーミン・トロールとなって、さあ冒険だ。舞台は不思議な生き物たちが暮らす美しいムーミン谷。ここで起こるさまざまな事件をキミのアクションで解決していこう。体力が減ってしまったら、谷で集めたフルーツを食べて回復できるのだ。

ムーミンはキミだ！

⬅ゲームを始めるとキミは正体不明の生き物。ムーミンとなる。

ムーミン谷の事件解決はキミ次第!?

ムーミンは短いステージの条件をクリアーして、ストーリーを進めていくことになる。だんだんと難しくなってくる。



⬆風で飛ばされたママのハンカチを見つけに行こう。

⬇得意のジャンプを使って冒険をどんどん進めるのだ。

⬆嫌われ者のスティンキーにハンカチを取られるな。

ワールドサッカーGB2000

スポーツ	サッカー	ゲームボーイカラー専用
7月6日	4500円	バックアップカートリッジ
ひとりよう	コナミ	通信ケーブル対応

©2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA

容量：　16メガ

本格派サッカーゲームが登場！

リアルな選手の動きが特徴の本格派サッカーゲームがついに登場！　通信対戦が可能な"オープンゲーム"やワールドカップ方式の"インターナショナルカップ"など5つのモードが楽しめるぞ！

⬆ゲームボーイ初の選手レーダーを搭載しているぞ！

⬇息詰まるPK戦。勝利を収めるのはどっちのチームかな？

選択可能国は何と48カ国!!

各チームはサブメンバーを含めて20人で構成されている。選手にはそれぞれ細かいパラメーターが設定されているのがファンには涙もの。もちろん選手のコンディション(好調や不調など)も設定されているので、試合ごとの選手起用が重要になってくるゲームなのだ。

⬆イタリア代表のメンバー。イタリアの至宝やローマの王子様がいる強力なチームだ！

あつめてあそぶ くまのプーさん もりのたからもの

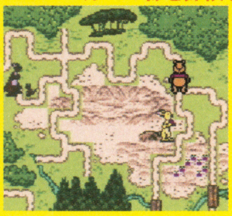
収集・クマ | ボードゲーム・その他
7月14日 | 3980円
ひとりよう　トミー
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量：16メガ

©2000Disney Distributed by TOMY COMPANY,LTD.

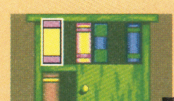
くまのプーさん!! もりだくさん!!

くまのプーさんが主人公のバラエティーゲーム。すごろくゲームで遊びながら、100エーカーの森を探索して、絵本やミニゲームを集めよう！集めた絵本やミニゲームはいつでも遊べるようになるぞ。また、森ににんじんを植えて育てるとカードが手に入ったり、プーさんの部屋を模様替えできたり、いろんなお楽しみがもりだくさん！　通信対戦もできる。

100エーカーの森を探検しよう!

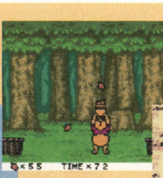


⬅プーさんの家の外には、広大な100エーカーの森が！絵本を捜して探検しよう。



⬅本棚には絵本が、戸棚にはミニゲームが！

➡すごろくゲームでカードを使うこともできる。



⬅ミニゲームの"ドングリ"。ドングリ集めだぞ。

➡にんじんを育てて、カードをゲットしよう！

がんばれ！ニッポン！ オリンピック2000

スポーツ | アクション
7月13日 | 4500円
ふたりよう　コナミ
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量：8メガ

©2000 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. JOC公式ライセンス商品(JOC L-004)

シリーズ最新作がついに登場だ！

『ハイパーオリンピック』シリーズの流れを汲む新たなゲームが登場。プレイできるのは全12競技。なかでも、フェンシングと卓球はゲームボーイ版でしか遊ぶことができないのだ。

通信対戦で盛り上がれ！

⬅通信ケーブルを使っての対戦プレイは、盛り上がること間違いなしだ！

➡ニンテンドウ64版同様、ゲームが始まるまえに操作方法が表示される。

初心者も安心！

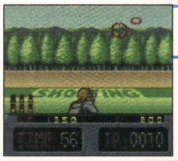
陸上100m

⬅ひたすらボタンを連打する陸上100m。スタートのタイミングも重要。

跳馬

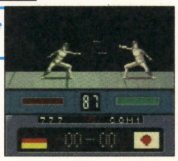
➡正確にコマンドを入力しよう。ゆっくりと落ち着いて入力すれば大丈夫だ。

クレー射撃



⬅左右から飛んでくるクレーを打ちまくれ！　失敗して弾切れしないように。

フェンシング



➡攻撃と防御をくり返すフェンシング。相手の攻撃を読んで防御しよう。

ドカポン?! ミレニアムクエスト

冒険 | RPG
7月14日 | 3980円
ふたりよう　アスミック・エース・エンタテイメント
ゲームボーイカラー対応
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量：16メガ

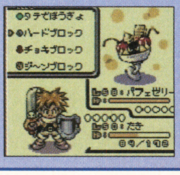
©2000 Asmic Ace Entertainment Inc./TYCOON

ドカポンがゲームボーイに登場!

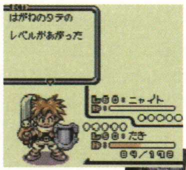
RPG風のシステムが人気のボードゲーム『ドカポン』シリーズが、ついにゲームボーイで登場だ！　ただし、今回は最強の冒険屋を目指して、ドカポン王国をかけ巡るRPG。ダンジョン内を探索して、150種類にも及ぶ武器や装備を集めよう！　通信ケーブルを使えば、友だちとの対戦プレイも可能。

一風変わったバトルシステム

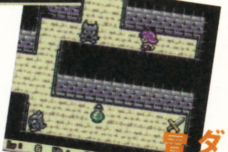
グー、チョキ、パーそれぞれに攻撃技と防御技があり、ジャンケンに勝つとその技を決めることができる。



⬅相手がグー、チョキ、パーのどれを出してくるか先読みすることが、勝利のポイントだ。



⬅プレイヤーがレベルアップするのはもちろん、装備している武器や防具も成長していくのだ。



➡ダンジョン内でさまざまな敵と戦いながら、武器や防具などのアイテムを集めよう！

ダンジョン内を冒険し、アイテムをゲットしよう！

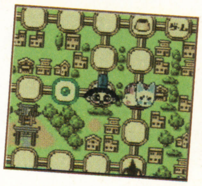
おじゃる丸 〜月夜が池のたからもの〜

アニメ | ボードゲーム
7月14日 | 3980円
ふたりよう　サクセス
ゲームボーイカラー対応
スーパーゲームボーイ対応
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量：16メガ

© 犬丸りん・NHK・NEP21　© 2000 SUCCESS

おじゃる丸がボードゲームに！

テレビで人気放映中の『おじゃる丸』がゲームボーイに登場だ。主人公はもちろんおじゃる丸。お供の電ボをパートナーにボードゲームをして、月夜が池の宝物を捜していこう。

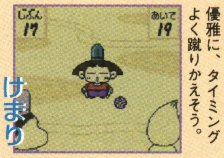


⬅ニコリン坊、オコリン坊に負けずに月光町を探検だ。

ミニゲームが勝負のカギ！

勝負のカギを握るのが4種類あるミニゲーム。これに勝てば、ゲームの勝敗を決めるアイテム集めはグッと有利になるのだ。またミニゲームだけを遊ぶモードも用意されているので、特訓して友だちに差をつけられるぞ。

けまり

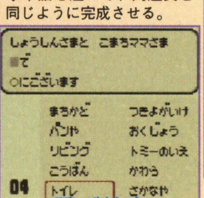


⬅飛んでくるまりを優雅に、タイミングよく蹴りかえそう。

みやびな舞

⬆画面上の歌詞に合わせてボタンを押して踊ろう。

電ボ教室



⬇単語を選んで、問題文と同じように完成させる。

モンタージュ

⬆パーツを選んで指定されたキャラクターの顔を作る。

いつでもパチンコGB
CRモンスターハウス

パチンコ　その他
7月14日　3980円
ひとりよう　タム
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
容量：　8メガ

©TAKEYA/TAM/SunselbuEntertainment

ゲームボーイカラーに本格派パチンコが登場！

パチンコファンなら誰でも知っている『CRモンスターハウス』をシミュレートしたソフト。大当たりの確率やゲームスピードなどの各種設定を自由に変更して楽しめるプレイモードと、モンスターが出してくる条件をクリアーして先に進んでいくストーリーモードが用意されているぞ。

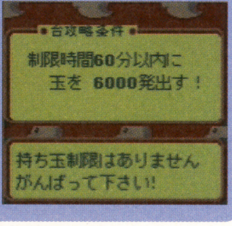
プレイモード

⬅大当たりの確率を高めに設定すれば、ジャンジャン玉が出てきて気持ちがいいのだ。

➡このように釘を見ることもできる。ぜひ活用して台の特徴をつかんでいただきたいっす。

ストーリーモード

⬆リールスロットに描かれているモンスターたちが総出演。



⬇最初のうちは余裕だけど、だんだん条件が厳しくなっていく。

サバイバルキッズ2
～脱出!! 双子島！～

冒険　RPG
7月19日　4500円
ひとりよう　コナミ
ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量：　8メガ

© 1999 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

夏だ！冒険だ！サバイバルだ!!

冒険とサバイバル生活が楽しめるRPGの続編が登場だ。プレイヤーはふたり兄弟のうちのひとりとなり、キャンプに出かける途中のアクシデントで漂着した島に隠された謎を解いて脱出する。空腹やのどの渇き、疲労がひどくなると、途中で力つきてしまうことも。落ちているアイテムを活用し、自分自身で活路を開け！

⬅島では現地調達が基本。貝は、焼くとおいしい食料になってくれる。

➡序盤での選択によっては、牢屋に捕まった状態からのスタートとなる。

拾ったアイテムから新たなものを作り出そう

アイテムを手に入れたら、"合成"や"分解"、"加工"を行って別なアイテムを作ろう。これなしで島で生き延びていくことはできないのだ。組み合わせによっては、思いがけないアイテムが生まれるかもしれないぞ。

つた ＋

⬆つたは汎用性の高いアイテムなのだ。

ヘルメットで ＝

⬆ヘルメットは大きすぎてかぶれない。

つるべ完成！

⬆できた"つるべ"で井戸の水がくめる。

ハローキティの
スウィートアドベンチャー
ダニエルくんにあいたい

キッズ・冒険　アクション
7月19日　3980円
ひとりよう　イマジニア
ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量：　8メガ

サンリオキャラクター © 1976, 2000 SANRIO CO., LTD © 2000 Imagineer Co., Ltd

ラブラブポイントを集めると、いいことあるよ！

カメラマンのパパとアフリカへ行ってしまったダニエルに会うために、キティちゃんの冒険がはじまった。各国のステージをクリアーしてラブラブポイントをゲット、ふたりのラブラブ度を上げていこう。コスチュームが増えたり写真を見られたり、いいことといっぱいあるからね。

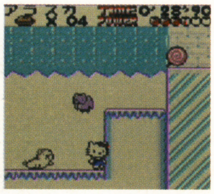
⬅万里の長城をバックにハイ、ポーズ。写真が増えるのだ。

➡コスチュームによって、キティちゃんの能力が変化するよ。

ダニエルくんを捜して、キティちゃんが世界中を大冒険！

⬆ステージ間の移動は乗り物で。つぎはどこに行こうか？

⬆敵に触れたり時間が経つと、パワーが減るから注意！



⬆アメやキャンディを取るとキティのパワーが増えるのだ。

ディアダニエルの
スウィートアドベンチャー
キティちゃんをさがして

キッズ・冒険　アクション
7月19日　3980円
ひとりよう　イマジニア
ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量：　8メガ

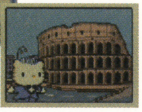
サンリオキャラクター © 1976, 2000 SANRIO CO., LTD © 2000 Imagineer Co., Ltd

幼なじみのキティちゃんに会えるかな？

こちらはキティちゃんに会おうとニューヨークを出発したダニエルくん。アイテムを見つけると、動きが速くなったりジャンプ力がアップしたりするぞ。アクションステージをクリアーすれば、ラブラブポイントはもちろん上がる。キティちゃんとすれ違いにならないように、がんばって冒険しよう。

アイテムをゲット！

⬆ダニエルが得意な2段ジャンプも、アイテムゲットでパワーアップ。



⬇ステージをクリアーすると記念写真が表示される。

対戦ミニゲームやヘルプ機能も充実！

CPU対戦のほか、通信ケーブルで友だちと対戦できる3種類のミニゲーム。けっこう燃えるよ！

⬆メニューでゲームモードを選ぼう。

➡ビンゴのように、タテ・ヨコ・ナナメに列を揃える"25"。

⬅ピューロランドでは、サンリオの仲間たちが、いろいろなことを教えてくれる。

データナビプロ野球

野球	シミュレーション
7月21日	4300円

ひとりよう ナウ プロダクション

スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量： 8メガ

© 2000 NOW PRODUCTION © 2000 MEDIA GALLOP （社）日本野球機構公認/11球団公認

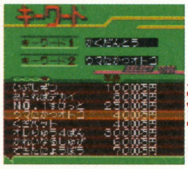
一流選手がキミの采配でプレイ！

最新の選手データでプロ野球のペナントレースを楽しめる、リアルなシミュレーションゲームが登場だ。プレイヤーは好きな球団の監督として、スタメンや先発投手を決めるのを始め、試合中も作戦の指示を行うことになる。試合の結果は各選手の成績まで細かくチェックできるので、タイトル争いも白熱するぞ。

試合はオートで

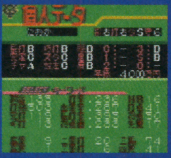
➡試合の局面に応じて作戦を出すのだ。キミの采配が勝負を決める。

オリジナル選手も



➡用意されたキーワードを組み合わせて、オリジナル選手も作れる。

各種データを自由にカスタマイズ！



➡選手の能力は多数の項目で個性を再現している。

選手の能力や球団のデータはバラエティー豊かに設定されている。しかもこれらの項目は自由に編集できるので、好みのチームや選手を作れるのだ。

➡球団のデータも自由に設定できるのだ。

GAME BOY

爆走デコトラ伝説 GB SPECIAL 男度胸の天下統一

カーアクション	バラエティ
7月21日	3980円

ひとりよう キッド

ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
容量： 8メガ

© HUMAN／KID 2000

夢を追いかけ西東、つらいときには電飾つけて……

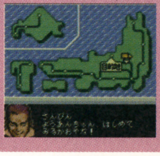
自慢のデコトラを転がして、日本一のトラッカーを目指せ！　各地での死闘は、まさにトラック野郎・菅原文太の気分だ。　勝てば相手のパーツをブン捕って、思いのままにデコレートできる。伝説度も注目度も、ついでにかわいいあの娘も全部まとめて手に入れるべし！　デコトラ以外にもいろんな車両がゲットできるし、バックに流れる演歌も涙をそそう。

➡お気に入りのパーツで、デコトラを完成させよう。

男なら、目指せ全国制覇！　かわいいあの娘も待ってるぜ！

喧嘩上等！　演歌の花道　暴走御免！　純愛一路

日本をくまなく走りまわって、ライバルたちに差をつけろ！　ケンカに逃げちゃ男が廃るぜ。



➡つぎつぎと申し込まれるバトルを征して伝説度アップ。

⬆バトルの舞台は高速道路。乗用車をかわしながら爆走！

⬇ほかの女にゃ目もくれず、恋も仕事も一直線だぜ！

月刊 このゲームで学べ！

このコーナーでは、いままでに発売されたスーパーファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドウ64のソフトの中から勉強に役立つソフトを紹介していきます。

□いアタマを○くする 常識の書

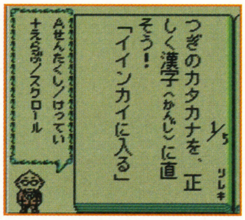
HOW TO・クイズ	その他	4800円（テキスト付き）

イマジニア

スーパーゲームボーイ対応
通信ケーブル対応
容量： 8メガ

© NICHINOKEN © 2000 Imagineer Co.,Ltd.

今年の3月17日に発売された『□いアタマを○くする 常識の書』は、これまでに発売された4教科（国語、算数、理科、社会）が1本のソフトにまとまった総合バージョン。小学校で学ぶ基礎的な問題を1000問以上収録しているので、学校で習ったことを復習するのにぴったりの内容なのだ。各教科ごとに細かく項目わけされていて、学びたいと思うものを重点的に選択できるぞ。各項目には5つの設問が用意されている。設問に答えると、解答だけでなく解説も表示されるのだ。ただ、答えが与えられるだけでなく、解きかたをわかりやすく教えてくれるからとっても勉強になるぞ！



➡ゲームボーイのソフトだけに、クイズのような感覚で4教科の復習ができてしまうのだ。

➡各項目ごとに正解率が出るので苦手な項目が一目でわかるぞ。そこを徹底的に復習しよう！

□いアタマを○くする 難問の書

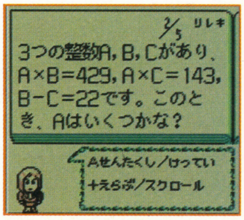
HOW TO・クイズ	その他	4800円（テキスト付き）

イマジニア

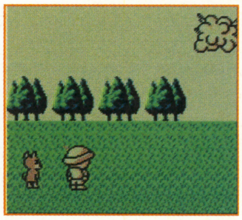
スーパーゲームボーイ対応
通信ケーブル対応
容量： 8メガ

© NICHINOKEN © 2000 Imagineer Co.,Ltd.

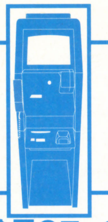
左で紹介した『常識の書』と同時発売された『難問の書』。有名中学の入試問題のレベルだけに、大人もそう簡単には解けない難問だらけなのだ。“世界一周都市めぐり”モード（『常識の書』では“日本全国町めぐり”）では、プレイヤーとペットが世界または日本各地をクイズの旅に出かける。全6エリアで各都市（町）に移動するごとに5つの問題が出題され、正解なら1ポイント、不正解ならマイナス1ポイントずつ加減される。各都市（町）を巡りつつ100ポイント集めて、エリアにいるクイズ王とのゲームに勝とう！　全エリアのクイズ王に勝つことができればゲームクリアーだ。



➡『常識の書』に比べてかなり難しい問題だぞ。子供を見直すお父さんが続出しそうだね。



⬅通信ケーブルを使用すれば、友だちと“どきどきちょきん”などのミニゲームで遊べるぞ。



ニンテンドウパワー ソフトリスト

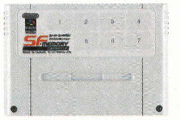
2000.8.1

このコーナーでは8月書き換えのスーパーファミコンソフト&ゲームボーイソフトをすべて紹介。ロッピーの検索に役立つ商品番号、ジャンルだけでなく、パッケージ版が発売された当時の週刊ファミ通に掲載された、クロスレビューの合計点も掲載しているぞ。

全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)を使うと、スーパーファミコンやゲームボーイのソフトを書き換えることができる。すでにニンテンドウパワーを利用している人はゲームリストを。初めての人は使いかた解説も読んでね。

ゲームは専用のROMへ書き込もう

SFメモリカセットの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックが8分割、データのセーブを行うBブロックが16分割になって入っている。どちらかのブロック数がいっぱいになるまで、何本でもソフトを書き込めるのだ。ちなみに、GBメモリカートリッジもFブロックが8、Bブロックが16分割になっているぞ。



スーパーファミコン書き換え専用
SFメモリカセット
(3980円/税別)

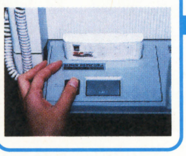
ゲームボーイ書き換え専用
GBメモリカートリッジ
(2500円/税別)

Loppiの使いかた

ローソンでゲームを書き込むSFメモリカセットか、GBメモリカートリッジを購入。

Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選択しよう。

カセットやカートリッジを差し込み口にしっかりとセットし、スイッチを入れる。



ジャンルで検索
または
商品番号を直接入力

各ソフトの紹介画面が表示されるので、間違っていないかをここで確認する。

ブロック数がいっぱいになるまで何本でもソフトを選択し、一覧表示で最終決定。

Loppiの申込券が出てきたらスイッチを切り、カセットやカートリッジを抜き取ろう。

申込券とカセットまたはカートリッジをレジに持っていくと、書き込んでくれる。

NEW ニンテンドウパワー・オリジナルソフト　8月に書き換えができるソフトを一挙に紹介

スーパーファミコン

ニンテンドウパワーオリジナルの新作ソフトもいいけど、昔懐かしの名作ソフトが低価格で書き込めるのもうれしいね。

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数　クロスレビュー点数

POWER倉庫番 (24)
NEW ●任天堂●114731●2000円●F:2●B:4
人気パズルゲームの『倉庫番』がアレンジされて帰ってきた。今作の目的は荷物整理ではなく、妖怪が出現する穴を巨大な岩でふさぐことなのだ。

POWERロードランナー (21)
NEW ●任天堂●329363●2000円●F:3●B:4
穴を掘って敵をかわし、宝を集める『ロードランナー』のリメイク版。海、山、森の3種類のステージで木材やレンガを集め、島を作るのが目的だ。

SUPER PUNCH-OUT!! (26)
NEW ●任天堂●509566●2000円●F:4●B:4
ファミコンで人気のボクシングゲームをリニューアル。16人と対戦するチャンピオンシップと、KOまでのタイムを競うタイムアタックで遊べるぞ。

Wizerdry I・II・III~Story of Llyigemyn~ (--)
NEW ●メディアファクトリー●278980●3000円●F:8●B:16
ファミコン版の『ウィザードリィ』3部作が1本にまとめられたお得なソフト。『I』で育て上げたパーティーを使って『II』、『III』をプレイできるぞ。

WRECKING CREW'98 (--)
NEW ●任天堂●213608●2000円●F:4●B:4
懐かしの名作パズルゲームが再び登場。ファミコン版が忠実に移植されているほか、オリジナル版のトーナメントモード、対戦モードなどもあるぞ。

Zooっと麻雀! (24)
NEW ●任天堂●241555●2000円●F:5●B:16
ニンテンドウパワーだけのオリジナル麻雀ゲーム。プレイヤーの打ち筋をコンピューターが解析し、自分だけのオリジナル雀士を作成できるのだ。

お絵かきロジック (--)
NEW ●世界文化社●057134●2000円●F:1●B:1
縦と横の数字をヒントにしながらマス目を塗りつぶし、絵を完成されるパズルゲーム。初級、上級、スペシャルなど全5種類のレベルで遊べるぞ。

お絵かきロジック2 (24)
NEW ●世界文化社●658006●2000円●F:1●B:1
好評につき第2弾が登場。大人気ロジックパズルマガジン『お絵かきロジック』の読者から募集した問題を含んだ、全150問が収録されている。

カービィのきらきらきっず (24)
NEW ●任天堂●565849●2000円●F:4●B:1
ゲームボーイで人気だった、アクションパズルゲームの移植版。かわいくて親切、そして丁寧に作られているので、ゲーム初心者にオススメの1本。

幻獣旅団 (24)
NEW ●アクセラ●430471●2000円●F:8●B:16
南方の小国を盟主として、大陸の統一を目指すシミュレーションゲーム。潮の満ち引きで地形が変化するなどの、多彩な仕掛けが盛りだくさんだ。

コラムス (23)
NEW ●メディアファクトリー●218375●2000円●F:1●B:1
'90年にメガドライブで発売されたパズルゲームのリニューアル版。オリジナルを忠実に再現したモードのほかに、対戦モードなどが追加されている。

スーパーファミコンウォーズ (31)
NEW ●任天堂●396877●2000円●F:4●B:16
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のリニューアル版。ユニットやマップが大幅に追加されたほか、4人同時プレイも可能になった。

スーパーファミリーゲレンデ (29)
NEW ●ナムコ●213527●2000円●F:4●B:4
コントローラーを左右の足に見立てた操作が特徴のスキーゲーム。ストーリーモードや、タイムアタックなど4種類のモードで楽しめるのだ。

すってはっくん (28)
NEW ●任天堂●402125●2000円●F:6●B:4
いろんなものを吸ったり吐いたりできる"はっくん"を操作して、ステージ内に隠された虹のかけらを集めていくアクションパズルゲーム。

ダービースタリオン98 (31)
NEW ●任天堂●515949●2000円●F:6●B:16
前作の『96』に'98年のデータを追加、変更した人気の競馬育成シミュレーションゲーム。競走馬を生産、育成させ、全GI制覇を目指すのだ。

たまごっちタウン (21)
NEW ●バンダイ●218511●2500円●F:2●B:4
たまごっちを繁殖させ、にぎやかな街を作るシミュレーションゲーム。75種類以上もいるたまごっちを飼育して、たまごっち図鑑を完成させよう。

同級生2 (--)
NEW ●バンプレスト●111074●2000円●F:8●B:1
パソコンで人気を博した恋愛アドベンチャーゲーム。今作では、オリジナルキャラクターやグラフィック、シナリオなどが新たに追加されている。

ドクターマリオ (25)
NEW ●任天堂●810738●2000円●F:1●B:1
同色のカプセル、ウイルスを4つ並べて消していく、名作パズルゲームの移植版。ファミコン版でできなかったコンピューター対戦が可能になった。

はじまりの森 (29)
NEW ●任天堂●275239●2500円●F:8●B:4
"見る"、"話す"、"調べる"などのコマンドを選択して、物語を進めるアドベンチャーゲーム。祖父の住む村で出会った少女との再会を目指すのだ。

ピクロスNP Vol.1 (29)
NEW ●任天堂●472832●2000円●F:2●B:1
縦横に書かれた数字をヒントにマス目を埋め、絵を完成させるパズルゲーム。キャラクターモードでは『ポケットモンスター』の問題が楽しめるぞ。

ピクロスNP Vol.2 (27)
NEW ●任天堂●240931●2000円●F:2●B:1
雑誌ライクな手軽さが魅力の『ピクロスNP』シリーズ。2作目となる今作から、ふたり対戦時に1~3回戦までの対戦回数を決めれるようになった。

ピクロスNP Vol.3 (29)
NEW ●任天堂●630853●2000円●F:2●B:1
お馴染みのパズルゲーム第3弾。ピクロス初心者にも安心のビギナーから、超上級者向けのプロフェッショナルまで、全120問を収録しているぞ。

ピクロスNP Vol.4 (29)
NEW ●任天堂●469221●2000円●F:2●B:1
ニンテンドウパワーの定番ソフト『ピクロスNP』シリーズの4作目。『スターフォックス』に登場したキャラクターの絵が浮かび上がるモードもある。

ピクロスNP Vol.5 (23)
NEW ●任天堂●410721●2000円●F:2●B:1
『ポケットモンスター』や『星のカービィ』などの人気キャラクターが問題になるキャラクターモード。今回は、いよいよ『ゼルダの伝説』の登場だ。

ピクロスNP Vol.6 (--)
NEW ●任天堂●022870●2000円●F:3●B:2
コンスタントに新作が発売される『ピクロスNP』も、今作からグレードアップ。新作の120問と、過去の名作120問の計240問が収録されている。

ピクロスNP Vol.7 (--)
NEW ●任天堂●507636●2000円●F:3●B:2
シリーズ7作目に相応しい超難問から、初心者にも安心のやさしい問題まで、計240問を収録。ゲームボーイカラーなどが抽選で当たるモードもあるぞ。

ファイアーエムブレム トラキア776 (35)
NEW ●任天堂●439665●2500円●F:8●B:16
壮大なストーリーを展開する大人気シミュレーションゲームの最新作。マップ上の味方全員の攻撃、防御を上げる軍師などの新要素が追加された。

ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女 (29)
NEW ●任天堂●406015●2000円●F:6●B:4
ディスクシステムで人気のアドベンチャーゲームをリメイク。ストーリーはそのままに、グラフィックやサウンドが大幅にパワーアップされている。

平成 新・鬼ヶ島 前編 (--)
NEW ●任天堂●329380●2000円●F:6●B:1
サテラビューの番組で好評だった昔話アドベンチャーゲームのリメイク版。昔話『桃太郎』に登場する犬、猿、キジが主人公となって大活躍するぞ。

平成 新・鬼ヶ島 後編 (--)
NEW ●任天堂●611760●2000円●F:6●B:1
『平成 新・鬼ヶ島』の後編。ストーリーは前作の続きだが、前作を知らなくても十分楽しめる。クリアーするとファミコン版をプレイできるのだ。

ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2 (24)
NEW ●任天堂●050741●2000円●F:4●B:4
テレビアニメやコミックで人気の『爆走兄弟レッツ&ゴー』が完全オリジナルRPGとして登場。マシンをパワーアップして世界大会優勝を目指そう。

アイコン説明:ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

ニンテンドウパワーソフトリスト

NEW リングにかけろ　22
●日本コンピュータシステム●810541●2000円●F：5●B：0
懐かしのコミック『リングにかけろ』を題材にしたアクションゲーム。"ブーメランフック"などの必殺技を駆使して、世界の強剛を倒すのだ。

ARETH　22
●やのまん●145131●1000円●F：4●B：4
主人公が女の子というちょっと変わったRPG。物語の舞台はアレサ王国。敵が落とした5種類のソウルを合成して、武器や防具を作ることが可能。

ARETH2　27
●やのまん●604941●1000円●F：4●B：4
人気RPG第2弾。前作の主人公アリエルが、今度は地下世界を冒険する。戦闘シーンがよりスピーディーになり、モンスター図鑑なども強化された。

ELFARIA II　29
●ハドソン●132748●1000●F：4●B：4
お金が存在しない世界"エルファリア"が舞台のRPG第2弾。今回は、エルフの少年の野望であるエルザードの復活を阻止することが目的なのだ。

FEDA　26
●やのまん●604925●1000円●F：5●B：4
プレイヤーの行動でストーリーが変化する、マルチシナリオシステムのシミュレーションRPG。戦闘シーンはリアルなアニメーションで展開される。

Last Bible III　29
●アトラス●251453●1000円●F：6●B：4
大好評RPG『Last Bible』シリーズ第3弾。前作から数万年後の世界を舞台に、ガイアの力を持った主人公が冒険する。魔獣合体システムも健在だ。

イーハトーヴォ物語　27
●ヘクト●827886●1000円●F：2●B：1
宮沢賢治の世界を舞台にしたRPG。『セロ弾きのゴーシュ』などさまざまな作品世界を冒険し、7冊の手帳を集めよう。戦闘や敵の概念がないのが特徴。

ウィザードリィ外伝IV　28
●アスキー●112470●1000円●F：8●B：4
『ウィザードリィ外伝』シリーズ4作目。東洋にある3つの塔を舞台に冒険をくり広げる。450種2000パターン以上もの手強いモンスターが登場する。

エストポリス伝記　28
●タイトー●176524●1000円●F：2●B：4
神と人間の戦いを描いた本格派RPG。復活した4人の邪神を倒すため、勇者マキシムの子孫が戦う。キャラのす速さを重視した戦闘システムを採用。

旧約・女神転生　28
●アトラス●222208●1000円●F：4●B：4
ファミコンで人気のあった『女神転生I』と『女神転生II』をカップリング。『真・女神転生』などの要素を取り入れ、遊びやすくアレンジされている。

真・女神転生　36
●アトラス●233561●1000円●F：3●B：4
魔獣合成システムが特徴的な『女神転生』シリーズの続編。近未来の東京で神と悪魔の対立を描いたRPG。邪教の館での悪魔合体も健在だぞ。

真・女神転生II　33
●アトラス●235385●1000円●F：4●B：4
マニアックな設定でカルト的人気を得たRPGの続編。前作から約半世紀後の東京が舞台だ。お馴染みの悪魔合体システムもさらに進化している。

新桃太郎伝説　27
●ハドソン●555983●1000円●F：4●B：4
桃太郎が主人公のコミカルRPG。天気によってキャラの調子が変わったり、仲間の選びかたによってストーリーが変化するなど、新システムが満載だ。

ソード・ワールドSFC　23
●ティーアンドイーソフト●608092●1000円●F：3●B：4
パソコンから移植されたオムニバス形式のRPG。各シナリオの重要なシーンに登場する選択肢の選びかたによって、ストーリーが変化していくぞ。

ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説　23
●ティーアンドイーソフト●693723●1000円F：4●B：4
『ソード・ワールドSFC』の続編。前作を上回る27本のマルチシナリオ、3種類から選べるバトルモードなど、随所にパワーアップがなされている。

大貝獣物語　25
●ハドソン●469349●1000円●F：6●B：4
幻大陸シェルドラドを舞台に"火の貝勇者"の冒険を描いた超大作RPG。仲間とともに、貝の力で封印されたファットバジャーの復活を阻止しよう！

ダウン・ザ・ワールド　28
●アスキー●118931●1000円●F：4●B：4
画面の外のプレイヤーが勇者となり、画面内のキャラクターを導いて冒険するという斬新な設定のRPG。戦略的なフォーメーションバトルが魅力だ。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説　29
●エポック社●607576●1000円●F：2●B：1
親切なシステムや魅力あるストーリーで、パソコンで大ヒットしたRPGの移植版。今作では、戦闘時に背景がつくなどのアレンジがなされている。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II　26
●エポック社●608106●1000円●F：3●B：4
パソコンで好評だったRPG第2弾。プレイヤーは前作の主人公セリオスの息子アトラスとなり、3人の仲間とともに地下都市の謎を解き明かすのだ!!

トルネコの大冒険 不思議のダンジョン　32
●チュンソフト●133515●1000円●F：3●B：4
『ドラゴンクエストIV』に登場したトルネコが主人公のRPG。入るたびに地形が変わる不思議なダンジョンで、究極の宝物を見つけ出すことが目的。

ブレスオブファイアII　28
●カプコン●469386●1000円●F：5●B：4
変身システムが話題になったRPGの続編。今作では168通りもの組み合わせが可能になったぞ。さらに、グラフィックや戦闘シーンもパワーアップ！

MOTHER2 ギーグの逆襲　34
●任天堂●468355●1000円●F：6●B：4
ファミコンで大ヒットを記録した『MOTHER』の続編。美しい地球を破壊しようとするギーグを倒すため、幼い子供たちがいま冒険の旅に出る。

レナス【古代機械の記憶】　29
●アスミック●144134●1000円●F：3●B：4
さまざまな種族が入り乱れる星レナスを舞台にしたRPG。左手だけで操作できるヘッドアップディスプレイシステムと、斬新な魔法システムが特徴。

レナス2～封印の使徒～　23
●アスミック●156442●1000円●F：8●B：4
好評を博した『レナス』シリーズ第2弾。プレイヤーは火や光など特徴の異なる8種類の精霊の中から4種類を選び、旅に同行させることができるのだ。

悪魔城ドラキュラXX　24
●コナミ●469017●1000円●F：4●B：0
人気アクションゲーム『悪魔城ドラキュラX』の世界観をそのままに、マルチシナリオシステムを採用。ムチをうまく使い、全7ステージを制覇しよう。

カービィボウル　28
●任天堂●468371●1000円●F：3●B：4
カービィをボールにして、ミニゴルフのようなゲームを楽しむアクションゲーム。起伏に富んだコースやショットの打ちわけなど、深い戦略がウリ。

がんばれゴエモン きらきら道中　--
●コナミ●468959●1000円●F：6●B：4
『がんばれゴエモン2』をベースにしたサブゲーム満載のアクションゲーム。サブゲームは全5種類。大好評のプレイヤーチェンジシステムを搭載だ。

がんばれゴエモン3　32
●コナミ●398764●1000円●F：4●B：4
ゴエモンが主人公のコミカルなアクションゲーム。お馴染みの巨大ロボ"ゴエモンインパクト"は今作も健在。ひとりで遊んでも十分に楽しめるぞ。

奇々怪界 月夜草子　27
●ナツメ●722545●1000円●F：3●B：0
鬼にさらわれたかぐや姫を救い出すため、巫女の小夜が大活躍するアクションシューティングゲーム。オプションキャラの能力を使いこなせ！

奇々怪界 謎の黒マント　23
●ナツメ●722537●1000円●F：2●B：0
アーケードやファミコンで人気のアクションゲーム。滑り込みやおはらいスピンなどを駆使して、妖怪退治をしよう。ふたり同時プレイも可能だぞ。

キッドクラウンのクレイジーチェイス　28
●コトブキシステム●719706●1000円●F：2●B：0
クォータービューの画面が斬新だったアクションゲーム。5つのステージに仕掛けられたさまざまなトラップや、キャラたちのリアクションが楽しい。

魂斗羅スピリッツ　28
●コナミ●468932●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームのスーパーファミコン版。特殊部隊魂斗羅が、エイリアンを相手に派手な戦闘をくり広げる。ふたり同時プレイも可能だぞ。

サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い　24
●ナムコ●751111●1000円●F：2●B：0
『ワルキューレ』シリーズの名脇役サンドラが主人公のアクションゲーム。どんな病気でも治すという幻の薬を求めて、サンドラが世界中を駆け巡る。

スーパードンキーコング　31
●任天堂●468363●1000円●F：8●B：1
力持ちのドンキーコングと、すばしっこいディディーコングが大活躍する正当派アクションゲーム。40にもおよぶステージをすべてクリアーしよう。

スーパードンキーコング2　32
●任天堂●468967●1000円●F：8●B：1
綺麗なグラフィックが画期的だった『スーパードンキーコング』がパワーアップして帰ってきた。仲間と協力して、ステージクリアーを目指すのだ。

スーパードンキーコング3　30
●任天堂●468991●1000円●F：8●B：1
多彩なアクションシーンが楽しい『スーパードンキーコング』シリーズ第3弾。水切りジャンプや、協力プレイを駆使してつぎのステージへ進もう！

スーパーボンバーマン3　28
●ハドソン●469387●1000円●F：3●B：0
人気アクションゲームのシリーズ第3弾。最大5人まで遊べるバトルモードでは、やられた人がステージの外から攻撃できる新システムが追加された。

スーパーマリオコレクション　32
●任天堂●861367●1000円●F：4●B：4
ファミコンで発売された4つの『マリオ』が入ったお得なソフト。ただリニューアルされただけでなく、ステージごとにセーブできるようになったぞ。

スーパーマリオワールド　34
●任天堂●131130●1000円●F：1●B：1
『スーパーマリオ』シリーズの4作目。マントを使って空を飛べるマントマリオやヨッシーなどの多彩なアクションと、隠しステージが満載なのだ。

スーパーメトロイド　32
●任天堂●468347●1000円●F：6●B：4
ゲームボーイ版の続編。とてつもなく深い地下迷路にあるさまざなアイテムを入手し、パワーアップしながら進んでいくSFアクションゲーム。

スーパーワギャンランド　30
●ナムコ●608173●1000円●F：2●B：0
ファミコンからの移植となった、ワギャンが活躍するアクションゲーム。ボスとの対決は神経衰弱や、新たに加わったモザイク当てなどで行う。

スーパーワギャンランド2　27
●ナムコ●604933●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームの2作目。今回は新登場のミニワギャンステージをはじめとした、全55ステージが用意されている。難易度の設定も行えるぞ。

ストリートファイターIIターボ　36
●カプコン●129224●1000円●F：5●B：0
大人気対戦格闘ゲーム『ストリートファイターII』のバージョンアップ版。キャラクターの動きがスピードアップし、四天王が使えるようになった。

それ行けエビス丸 からくり迷路　22
●コナミ●112640●1000円●F：2●B：0
『ゴエモン』シリーズでお馴染みのエビス丸が登場するパズルゲーム。矢印などが描かれたカーソルを動かして、エビス丸をゴールまで誘導しよう。

超原人2　29
●ハドソン●283096●1000円●F：3●B：0
超原人が活躍するアクションゲーム。ダッシュやヘッドスライディングなどの新アクションを使って、全6ステージのクリアーを目指すのだ。

超魔界大戦 どらぼっちゃん　28
●ナグザット●281034●1000円●F：2●B：1
かわいいドラキュラの男の子、どらぼっちゃんが主人公のアクションRPG。魔界を支配しようとしているオオワルサーを倒すのが今回の目的なのだ。

超魔界村　27
●カプコン●131148●1000円●F：2●B：0
超人気アクションゲーム。プレイヤーはアーサーを操り、武器、魔法、二股ジャンプを駆使して、さらわれたプリンセスを助け出すことが目的だ。

ツインビーレインボーベルアドベンチャー　28
●コナミ●131890●1000円●F：2●B：4
シューティングゲームの『ツインビー』が、アクションゲームになった。宇宙征服を企むワルモン博士の野望を阻止し、メローラ姫を助け出そう。

デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編　28
●カプコン●112453●1000円●F：4●B：0
『魔界村』シリーズでお馴染みのレッドアリーマーが主人公になったアクションゲーム。紋章の種類によってさまざまなアリーマーに変身できるのだ。

ドラえもん3 のび太と時の宝玉　23
●エポック社●693693●1000円●F：3●B：0
原始時代から未来へ時間旅行をしながら、ドラえもんたちが活躍するアクションゲーム。5人のキャラクターとアイテムを使いわけて、さきへ進もう。

ドラえもん4 のび太と月の王国　--
●エポック社●606740●1000円●F：3●B：0
ふたり同時プレイができるアクションゲーム。月から来たという女の子型ロボットを救ったドラえもんたちが、月の王国で大事件に巻き込まれた！

ファイナルファイト　29
●カプコン●108464●1000円●F：2●B：0
アーケード版からの移植となったアクションゲーム。タイプの異なるふたりのキャラからひとりを選び、さらわれてしまった市長の娘を救い出せ!!

ファイナルファイト2　--
●カプコン●110396●1000円●F：3●B：0
好評だったアクションゲームの続編。ガイの娘のマキ、お馴染みのハガー、南米からやってきたカルロスの3人が、マッドギア相手に世界を駆け巡る。

リブルラブル　--
●ナムコ●143791●1000円●F：1●B：0
10年以上もまえにアーケードに登場した懐かしのアクションゲームが復活。グラフィックや操作方法、サウンドなどすべてが忠実に再現されているぞ。

ロックマン7　24
●カプコン●132764●1000円●F：4●B：0
人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの第7弾。ステージ内に隠された4枚のプレートを集めてラッシュと合体。スーパーロックマンに変身だ。

ロックマンX　26
●カプコン●131237●1000円●F：3●B：0
『ロックマン』シリーズにパーツシステムなどが導入された『X』。史上最強のレプリロイド・シグマの軍団相手に、ロックマンXやゼロは勝てるのか！

ワギャンパラダイス　30
●ナムコ●751120●1000円●F：3●B：0
かわいいワギャンが主人公のアクションゲーム。ミニゲームが12種類に増え、演出や仕掛けもパワーアップ。全28ステージクリアーを目指すのだ。

AIIIS.V.　25
●ビクターインタラクティブソフトウェア●288853●1000円●F：4●B：16
人気の鉄道シミュレーションゲーム。基本システムはパソコン版と同じだが、建築物の増加や車両を自分で開発できる新要素が盛りだくさんなのだ。

SUPER大航海時代　25
●コーエー●608122●1000円●F：2●B：4
いろいろな機種に移植されている名作シミュレーションゲーム。プレイヤーは没落貴族となり、家を再興するため帆船艦隊を率いて貿易の旅に出る。

Winning Post2 プログラム'96　23
●コーエー●608114●1000円●F：6●B：16
人気の競馬育成シミュレーションゲームが'96年のデータに変更された。ゲーム中のイベントもすべて一新。初心者でもわかる用語辞典もついている。

アースライト ルナ ストライク　25
●ハドソン●283118●1000円●F：6●B：4
近未来の宇宙が舞台のシミュレーションゲーム。プレイヤーは敵軍の宇宙連邦軍を倒すため、ロボットや戦車などのメカを利用して敵と戦おう。

鋼鉄の騎士　22
●アスミック●156736●1000円●F：2●B：4
第2次世界大戦の東部戦線を舞台にしたウォーシミュレーションゲーム。ドイツ軍の戦車中隊指揮官として、モスクワへ進軍するのが目的なのだ。

鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団　28
●アスミック●175854●1000円●F：3●B：4
ドイツ軍の戦車を操って、12都市を制圧していくのが目的のシミュレーションゲーム。キャラクターデザインにマンガ家の松本零士を起用している。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 (25)
●アスミック●176541●1000円●F：3●B：4

戦車を扱ったシミュレーションゲーム第3弾。史実をもとにした15のシナリオが用意されている。対戦プレイもできるので人との駆け引きも楽しい。

ジ・アトラス (29)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●295809●1000円●F：4●B：6

大海原を舞台にまだ見ぬ大陸を発見し、世界大地図帳を完成させるのが目的のシミュレーションゲーム。発見した街で貿易を行い、資金を稼ごう。

シムシティー (33)
●任天堂●131156●1000円●F：1●B：6

パソコンから移植された人気のシミュレーションゲームを、よりおもしろくアレンジ。市長となり、市民の不平不満を聞きながら街を発展させよう。

タクティクスオウガ (34)
●クエスト●607461●1000円●F：6●B：4

名作シミュレーション『伝説のオウガバトル』の続編が、より戦略性を重視して登場。戦場に高度差が取り入れられ、よりリアルな戦闘が楽しめる。

デア ラングリッサー (31)
●日本コンピューターシステム●608131●1000円●F：4●B：4

人気シミュレーションRPG。敵、味方の概念を超えたストーリーを楽しめるマルチエンディングや、傭兵指揮範囲などの独特なシステムが満載。

伝説のオウガバトル (33)
●クエスト●854344●1000円●F：4●B：16

リアルタイム制のシミュレーションRPG。ゲームの目的は、悪の帝国に支配された世界を救うこと。派手な演出が盛りだくさんの戦闘シーンが魅力。

ときめきメモリアル~伝説の樹の下で~ (27)
●コナミ●468924●1000円●F：8●B：4

自分自信を育て、さまざまな性格の女の子と恋愛を楽しむシミュレーションゲームの移植版。修学旅行の行きさきなどオリジナル要素も追加された。

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 (31)
●任天堂●469025●1000円●F：8●B：4

人気シミュレーションゲームの続編。シナリオは2部構成になっており、前半に登場したキャラの能力を受け継子どもたちが

ファイアーエムブレム 紋章の謎 (36)
●任天堂●131245●1000円●F：6●B：4

ファミコン版の『暗黒竜と光の剣』と、オリジナルストーリーの『紋章の謎』が楽しめる。魅力的なキャラクター、イベント、ストーリー展開は必見だ。

牧場物語 (34)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●303526●1000円●F：4●B：4

畑や牧草地、家畜などを育てながら牧場を経営していくシミュレーションゲーム。女の子との恋愛や収穫祭などのイベントが多数用意されている。

魔神転生 (25)
●アトラス●254223●1000円●F：3●B：4

『真・女神転生』シリーズの世界観を使用したシミュレーションゲーム。核戦争後の東京を舞台に、主人公たちが活躍する。悪魔合体システムも健在。

魔神転生Ⅱ (26)
●アトラス●281255●1000円●F：6●B：4

『女神転生』で好評の悪魔合体システムを取り入れた、タクティカルシミュレーションRPG第2弾。移動視点がクォータービューに変更されたぞ。

ミリティア (27)
●ナムコ●608157●1000円●F：3●B：0

リアルタイムでゲームが進行するウォーシミュレーションゲーム。プレイヤーは、地球解放軍ミリティアの指揮官となり、全20ステージを

ロードモナーク (29)
●エポック社●249785●1000円●F：1●B：4

パソコンからの移植となったリアルタイムシミュレーションゲーム。4ヵ国の中からひとつを選択し、残る3ヵ国の土地をすべて占領するのが目的だ。

AXELAY (23)
●コナミ●122025●1000円●F：2●B：0

疑似3Dを取り入れた新感覚シューティングゲーム。特殊武器をうまく選択して全6ステージを制覇し、アクスレイの世界に平和を取り戻すのだ。

GRADIUSⅢ (33)
●コナミ●117382●1000円●F：1●B：0

アーケード版を完全移植。スーパーファミコンだけのオリジナルステージを加えた全10ステージクリアーを目指そう。難易度設定機能もついている。

PHALANX (--)
●コトブキシステム●721107●1000円●F：2●B：0

本格派シューティングゲーム。異種生命体に奪われてしまった惑星ソテアを奪回するため、各ミッションをクリアーして、巨大ボスを撃破しよう。

SPACE INVADERS (--)
●タイトー●142379●1000円●F：1●B：0

大ブームを巻き起こした『スペースインベーダー』の完全移植版。モノクロ、セロハン、カラー、アップライトはもちろん、ナゴヤ打ちも健在だ。

キャラバンシューティングコレクション (21)
●ハドソン●283711●1000円●F：1●B：0

名作シューティングゲームの『スターフォース』、『スターソルジャー』、『ヘクター'87』が1本のソフトに集まった。3本とも忠実に再現されているぞ。

極上パロディウス (27)
●コナミ●468894●1000円●F：4●B：0

アーケードで人気のコミカルなシューティングゲームを完全移植。個性的な8種類の自機のほかに、ゴエモンたちが戦闘機として登場するのだ。

コズモギャング ザ ビデオ (27)
●ナムコ●751090●1000円●F：2●B：0

ふたり協力プレイが楽しい固定画面のシューティングゲーム。ゲーム中にあっかんベーなどをする、かわいい悪党団コズモギャングズを攻撃しよう。

パロディウスだ！~神話からお笑いへ~ (29)
●コナミ●468983●1000円●F：2●B：0

アーケードで人気のシューティングゲームを移植。自機を4つの中から選び、全10ステージを戦おう。スーパーファミコンのオリジナルステージもある。

ポップンツインビー (29)
●コナミ●468975●1000円●F：2●B：0

ふたり同時プレイが可能な人気シューティングゲーム。パンチをしたり、相手を飛ばして遠隔操作ができるなど、新しい攻撃がたくさん用意されている。

F-ZERO (37)
●任天堂●129216●1000円●F：1●B：1

惑星規模の未来のカーレースをゲーム化にしたもの。1位を目指すグランプリモードと、1対1で対決するプラクティスモードが用意されているぞ。

磯釣り 離島編 (20)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●281336●1000円●F：4●B：4

本格的な磯釣りが楽しめるソフト。実際と同じ釣りの名所で釣りができる。投げ込み釣りやルアー釣りなどの、さまざまな釣りかたで魚にアタック！

海のぬし釣り (26)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283126●1000円●F：8●B：1

4人の家族が、それぞれに思い描く"海のぬし"を捜しに、大海原へ旅立った。100種類もの魚が泳いでいる海で、投げ釣りや船釣りなどを楽しもう。

川のぬし釣り2 (31)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283703●1000円●F：3●B：4

人気の釣りゲーム第2弾。ブラックバスの釣り大会など、イベントが豊富に用意されているほか、釣った魚のデータを記録できるようになったのだ。

実況ワールドサッカー2 (23)
●ナムコ●329762●1000円●F：2●B：0

テレビ観戦のような実況が楽しめるサッカーゲーム。今回では、フォーメーションが細かく設定できるようになった。状況に合わせて変更しよう。

スーパー大相撲 熱戦大一番 (26)
●ナムコ●329762●1000円●F：2●B：0

好きな力士を選び、横綱を目指して戦う相撲ゲーム。気合いと足腰のパラメーターに注意して、30手もの技をくり出そう。対戦モードもあるぞ。

スーパーファミリーテニス (29)
●ナムコ●076899●1000円●F：2●B：0

4人まで同時にプレイできるテニスゲーム。5つの大会を勝ち抜くトーナメントモード、友だちと対戦できるエキシビジョンモードなどが楽しめる。

スーパーブラックバス2 (26)
●スターフィッシュ●751081●1000円●F：4●B：4

ブラックバスを対照にした4つの釣り大会に出て優勝を目指す、釣りシミュレーション。天候が移り変わるなど、ありとあらゆる面で本格的なソフト。

スーパーブラックバス3 (29)
●スターフィッシュ●586897●1000円●F：8●B：4

人気のフィッシングゲームの続編。今回は、専門用語を解説してくれるヘルプ機能が付いただけでなく、RPG感覚で釣りを楽しめるモードもあるぞ。

スキーパラダイスWITHスノーボード (24)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●334367●1000円●F：2●B：0

スキーとスノーボードが楽しめるアクションゲーム。3Dのプレイ画面はスピード感バツグン！ フリーライトをはじめとした3つのモードで遊べるぞ。

ダービージョッキー【騎手王への道】 (22)
●アスミック●184861●1000円●F：2●B：4

プレイヤーが騎手となり、さまざまなレースに出走する競馬シミュレーションゲーム。騎手学校卒業からスタートし、最終的にGI制覇が目的となる。

つり太郎 (19)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●335916●1000円●F：2●B：1

釣りの醍醐味を存分に味わえる釣りシミュレーションゲーム。ブラックバスやイワナなど、さまさまな魚がリアルなグラフィックで登場するぞ。

デビルズコース (24)
●ティーアンドイーソフト●853577●1000円●F：2●B：4

ポリゴンを使用した3Dゴルフゲームの第4弾。今回は空に浮かぶ岩や林立する石柱などの仮想コースが舞台。既存のコースにはない魅力があるぞ。

ナムコットオープン (31)
●ナムコ●143839●1000円●F：2●B：4

『ナムコクラシック』などの流れをくんだゴルフゲーム。5つの大会に参加して賞金王を目指すツアーゴルフモードなど、3つのモードが楽しめる。

ワイアラエの奇蹟 (28)
●ティーアンドイーソフト●197530●1000円●F：2●B：4

『遥かなるオーガスタ』などの流れをくむ、3Dタイプのゴルフゲーム。天候の変化が取り入れられたため、よりいっそうリアルさが増した。

CAMEL TRY (24)
●タイトー●175188●1000円●F：2●B：0

アーケードで人気だったアクションパズルゲーム。画面を回転させてボールをゴールへ導こう。スーパーファミコンオリジナルのステージもあるぞ。

PUZZLE BOBBLE (23)
●タイトー●128805●1000円●F：1●B：0

フィールド上のカラフルな泡を全部消していく、面クリアー型のパズルゲーム。手持ちの泡を発射し、同じ色を3つ以上そろえて泡を消していこう。

クオンパSFC (27)
●ティーアンドイーソフト●608084●1000円●F：2●B：4

6色の面で構成された立方体を転がして、パネルとそこに接する立方体の色を合わせて消していくパズルゲーム。ルールも操作方法もとても簡単だぞ。

コズモギャング ザ パズル (29)
●ナムコ●608165●1000円●F：1●B：0

お馴染みのコズモギャングが登場するパズルゲーム。コンテナやコズモなどで構成されたブロックをうまく組み合わせて、どんどん消していこう。

上海Ⅲ (27)
●サン電子●608149●1000円●F：2●B：0

麻雀牌を使った定番のパズルゲーム。通常のノーマルモード、協力モードのほかに、"黄金牌"を取るのを競う対戦モードが追加されたのだ。

す~ぱ~なぞぷよ ルルーのルー (27)
●バンプレスト●308790●1000円●F：2●B：4

あの『ぷよぷよ』が、詰め将棋ならぬ『なぞぷよ』となって帰ってきた。ストーリーモードや、つぎつぎと問題を解いていくモードなどが楽しめる。

す~ぱ~ぷよぷよ (26)
●バンプレスト●326356●1000円●F：2●B：0

アーケード版からの移植となった大人気パズルゲーム。上から落ちてくるぷよを、同じ色どうしで4つ以上縦、横、斜めにつなげて消していこう。

パネルでポン (29)
●任天堂●468941●1000円●F：2●B：0

下からせり上げてくパネルを入れ替えながら、同じ絵柄のパネルを縦か横に3枚以上並べて消していくパズルゲーム。多彩なモードが用意されている。

マリオのスーパーピクロス (31)
●任天堂●468916●1000円●F：2●B：4

人気パズルゲームの『マリオのピクロス』がスーパーファミコンに登場。今回は、ワリオのピクロスというちょっとむずかしいモードが追加された。

RPGツクール SUPER DANTE (31)
●アスキー●113841●1000円●F：2●B：16

町のマップやモンスターの配置、イベントなどを自由に設定して1本のRPGを作成できるソフト。完成済みのサンプルゲームが収録されているぞ。

SUPER億万長者ゲーム (22)
●タカラ●184853●1000円●F：2●B：4

ボードゲームで人気の『億万長者ゲーム』が家庭用ゲームソフトになって登場。国際企業家になって、不動産や株を増やしながら億万長者を目指せ。

SUPER人生ゲーム3 (23)
●タカラ●185035●1000円●F：4●B：4

人気ボードゲームのシリーズ第3弾。高校生から社会人までの人生など、4つのゴールでプレイできる。今回はルーレットを回す力を調節できるぞ。

囲碁倶楽部 (22)
●ヘクト●339067●1000円●F：2●B：4

思考ルーチンをより簡略にすることで、スピーディーな打ち回しを実現した囲碁ゲーム。名局棋譜を再現したデータで、囲碁の勉強もできるのだ。

弟切草 (25)
●チュンソフト●469432●1000円●F：2●B：4

サウンドノベルという新しいジャンルに挑戦した作品。つぎつぎに選択肢を選んで話を進めていこう。選びかたによってエンディングが変化するぞ。

晦 —つきこもり (26)
●バンプレスト●293105●1000円●F：8●B：4

『学校であった怖い話』に続くホラーアドベンチャー。7人の男女が怪談を語り、彼らが話す順番を変えることで、その内容も変化していくのだ。

学校であった怖い話 (25)
●バンプレスト●296015●1000円●F：6●B：4

学園の七不思議をもとに、血も凍るような話が展開するアドベンチャーゲーム。生徒たちの話を聞く順番によって、ゲームの内容が変化するのだ。

かまいたちの夜 (30)
●チュンソフト●133507●1000円●F：6●B：4

『弟切草』に続くサウンドノベルシリーズ第2弾。雪に閉ざされたペンションを舞台に、恐怖の物語が展開する。随所に入る効果音が恐怖心をあおる！

決戦！ ドカポン王国IV~伝説の勇者たち~ (29)
●アスミック●143618●1000円●F：2●B：0

RPGの要素を盛り込んだすごろくタイプのボードゲーム。モンスターを倒して資金を稼ぎ、お姫さまのムコになるのが目的。4人同時プレイも可能。

真・麻雀 (25)
●コナミ●249815●1000円●F：1●B：4

地方ルールをはじめとしたさまざまなルールが設定できる、本格派の麻雀ゲーム。対戦相手には、過去の偉人たちが30人以上も登録されているのだ。

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ (35)
●ハドソン●132756●1000円●F：2●B：0

さまざまな機種に移植されているコミカルなボードゲーム。マップが海外まで広がり、カードの種類も大幅に増加。最大で4人同時プレイが可能だ。

大爆笑人生劇場 (19)
●タイトー●144126●1000円●F：4●B：4

『人生劇場』シリーズの続編。赤ちゃん時代、幼稚園時代など、全部で6つの時代を舞台に賞金を稼いでいこう。最大6人まで同時プレイが可能だぞ。

大爆笑 人生劇場~ずっこけサラリーマン編~ (21)
●タイトー●153656●1000円●F：4●B：4

サラリーマンの人生をモチーフに、自分の将来を疑似体験できるボードゲーム。恋愛や結婚、子育てなど、人生に必要なことがすべて体験できるぞ。

ドカポン外伝 炎のオーディション (24)
●アスミック●138878●1000円●F：2●B：4

戦闘がカードバトルになったため、短時間で決着が着くようになった。キャラクターは全部で10種類。7つのマップで楽しむことかできるのだ。

ドカポン3・2・1~嵐を呼ぶ友情~ (25)
●アスミック●123064●1000円●F：3●B：16

ファンタジーの世界を舞台にしたボードゲームの続編。シナリオ制の導入など全体的にパワーアップ。キャラクターデザインはマンガ家の柴田亜美。

プロ麻雀 極Ⅲ (28)
●アテナ●199303●1000円●F：2●B：4

麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

魔女たちの眠り 35
●ビクターインタラクティブソフトフェア●288233●1000円●F：6●B：4
ミステリー作家の赤川次郎が原作、監修のサウンドノベル。小説の主人公となって、森に囲まれた町で起こる殺人事件の謎を解き明かすのだ。

夜光虫 25
●アテナ●221317●1000円●F：4●B：4
小説を読む感覚でゲームが進んでいくアドベンチャーゲーム。物語の要所要所に分岐点があり、その選択によってマルチストーリーになっている。

ハロー！パックマン 33
●ナムコ●329754●1000円●F：3●B：0
あのパックマンがまったく新しいタイプのアクションゲームになって帰ってきた。自由気ままなパックマンを、いろいろな方法で誘導していこう。

プロ麻雀 極III 28
●アテナ●199303●1000円●F：2●B：4
麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

ゼルダの伝説 神々のトライフォース 8月書き換え開始 --
●任天堂●069035●1000円●F：2●B：4
さまざまなアクションをする主人公、リンクを操りって、光と闇のふたつの世界からな広大なフィールドを駆け巡る、アクションRPG。

不思議のダンジョン2 風来のシレン 8月書き換え開始 38
●チュンソフト●092428●1000円●F：8●B：16
『1000回遊べるRPG』のキャッチコピーでおなじみの『不思議のダンジョン』シリーズ第2弾。入るたびダンジョンのマップが変化するのだ。

ゲームボーイ

3月1日から待望の書き換えがスタートしたゲームボーイ。8月には12本が追加になり、全110タイトルがラインアップ！

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数 クロレビ点数

NEW スーパーマリオブラザーズデラックス 25
●任天堂●255726●1000円●F：8●B：1
人気アクションゲームの移植版。オリジナルゲーム以外に、ヨッシーのたまごや赤コインなどを見つけるチャレンジゲームを楽しむことができる。

アレサ 26
●やのまん●763977●1000円●F：1●B：1
1000画面を超える、広大なマップ上を冒険する正統派RPG。アレサ王国再建のため、ふたりの仲間を従えた少女が魔王ハワードに戦いを挑む！

アレサII 23
●やのまん●338923●1000円●F：2●B：1
主人公のマテリア姫とパートナーのドールが大活躍する、シリーズ2作目。勇者たちは復活した魔王ハワードを倒すべく、再び冒険へと旅立った。

アレサIII 18
●やのまん●237787●1000円●F：2●B：1
大人気RPG『アレサ』シリーズの完結編。ハワードを倒したアレサ王国のおてんば王女マテリアが、王国滅亡の歴史を替えるため過去へと旅経つ。

化石創世リボーン2 モンスターディガー 25
●スターフィッシュ●733008●1000円●F：8●B：4
化石を集め、さまざまな生物を蘇生させるRPG。ゲームの展開に影響を与える友情度が設定されたほか、通信ケーブルでモンスターの交換も可能だ。

ゴッドメディスン ～ファンタジー世界の誕生～ 25
●コナミ●732450●1000円●F：2●B：1
アニメーションたっぷりの戦闘シーンが魅力のRPG。3人の小学生がRPGの世界に入り、ゲームと現実のふたつの世界を救うのが目的となる。

ゼルダの伝説DX 夢を見る島 32
●任天堂●370169●1000円●F：8●B：4
'93年に発売された同名の作品が、カラーゲームボーイ対応になって再び登場。嵐に巻き込まれて漂着した島で、リンクの新しい冒険がいま始まる。

ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠 24
●エポック社●286028●1000円●F：1●B：1
パソコンゲームでお馴染みの『ドラゴンスレイヤー』シリーズの外伝。復活したドラゴンを封印するため、ドラゴンに父を殺された少年が旅に出る。

爆釣リトリーブマスター 23
●コナミ●534056●1000円●F：4●B：1
奥多摩湖、河口湖などの7つの湖を制覇し、伝説のブラックバスを釣り上げるのが目的のRPG。全部で80種類ものルアーが用意されているぞ。

ビタミーナ王国物語 24
●ナムコ●882438●1000円●F：2●B：1
異次元の世界"ビタミーナ王国"を舞台にしたRPG。攻撃、防御、魔法などの命令をスムーズに行える、ダイレクトバトルシステムが導入されている。

女神転生 ラストバイブル 25
●アトラス●682462●1000円●F：8●B：1
『女神転生』シリーズがゲームボーイに登場。会話システムや合体システムなとで、敵を味方に引き込もう。通信ケーブルで、友だちと対戦も行える。

女神転生 ラストバイブルII 26
●アトラス●744778●1000円●F：8●B：1
'92年に発売された『I』の続編。今作は地球が舞台。仲間にした魔獣に武器や防具を装備できるようになるなど、随所にパワーアップがなされている。

メダロット(カブトバージョン) 23
●イマジニア●586366●1000円●F：4●B：4
新作が続々と登場している『メダロット』シリーズの1作目。プレイヤーはロボット(メダロット)を強化させ、悪の集団ロボロボ団をやっつけよう！

メダロット(クワガタバージョン) 23
●イマジニア●586374●1000円●F：4●B：4
ゲームに出てくるパーツは両バージョン合わせて240種類。どちらもストーリーは同じだが、最初に手に入れられるメダロットの種類が違うのだ。

GB原人2 19
●ハドソン●586340●1000円●F：2●B：0
コミカルな原人がステージ上を暴れ回るアクションゲーム。"GB達人"や"GB食人"、"GB盗人"など、能力の異なる新しい原人に変身できるのだ。

悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん 24
●コナミ●306274●1000円●F：2●B：0
コナミの『悪魔城ドラキュラ』シリーズをパロディ化したもので、最終ボスのガラモスを倒すのが目的だ。豊富なサブゲームも収録されているぞ。

カービィのブロックボール --
●任天堂●384801●1000円●F：4●B：1
ブロック崩しの要領で、ボールになったカービィを打ち、スコアを獲得していくアクションゲーム。デデデ大王との宿命の対決がキミを待っている！

ゲームボーイギャラリー 22
●任天堂●085898●1000円●F：2●B：1
"ゲーム&ウォッチ"の名作ゲーム『マンホール』などを移植。懐かしさそのままの"むかし"モードと、アレンジされた"いま"モードがあるぞ。

ゲームボーイギャラリー2 23
●任天堂●410602●1000円●F：4●B：1
『パラシュート』や『ヘルメット』、『ドンキーコング』などが楽しめるソフト。ゲームを中断しても、続きから再開できるセーブ機能が付いたのだ。

ゲームボーイギャラリー3 --
●任天堂●383066●1000円●F：8●B：1
"ゲーム&ウォッチ"のゲームが遊べるシリーズ第3弾。『グリーンハウス』、『マリオブラザーズ』、『ドンキーコングJr.』などの5種類のゲームが遊べる。

ザ・首都高レーシング 22
●ポニーキャニオン●1000円●F：1●B：1
マシンを改造しながら首都高で勝敗を競うレースゲーム。ハイウェイモードや、度胸だめしをするチキンモードなど、多彩なモードが楽しめるぞ。

スーパードンキーコングGB 24
●任天堂●060810●1000円●F：4●B：1
ドンキーとディディーを操り、ステージクリアーを目指す人気アクションゲーム。ゲームボーイとは思えないほど綺麗なグラフィックは必見だ。

スーパーマリオランド --
●任天堂●889369●800円●F：1●B：0
マリオが潜水艦や飛行機に乗って、4つの国を冒険するアクションゲーム。それぞれの王国のボスを倒し、デイジー姫(ピーチ姫ではない)を救い出そう。

スーパーマリオランド2 6つの金貨 25
●任天堂●250473●800円●F：4●B：1
大人気アクションゲーム『スーパーマリオランド』の続編。ワリオが守る6つの金貨を手に入れるため、3つのアトラクションゾーンに潜入しよう。

スーパーマリオランド3 ワリオランド 25
●任天堂●019101●800円●F：4●B：1
『2』で悪役だった"ワリオ"が主人公になった、パワフルアクションゲーム。海賊のお宝を全部横取りして、立派なワリオ城を建てるのが目的だ。

ストリートファイターII 21
●カプコン●745383●1000円●F：4●B：0
大人気対戦格闘ゲームのゲームボーイ版。体力が続く限り戦う、サバイバルモードが追加されたほか、各キャラの必殺技も忠実に再現されている。

ドンキーコング 27
●任天堂●084701●1000円●F：4●B：1
往年の名作ゲームをGBにリニューアルしただけでなく、新たに100ステージ以上が追加された。多彩な技をくり出してドンキーコングを倒すのだ。

ドンキーコングランド 24
●任天堂●523852●1000円●F：4●B：1
横スクロール型アクションゲーム『スーパードンキーコングGB』の続編。ディディーとディクシーの2匹を操り、ドンキーコングを救出しよう。

熱闘！ 闘神伝 20
●タカラ●351886●1000円●F：4●B：1
デフォルメされた『闘神伝』のキャラクターが、再び熱いバトルをくり広げる。リングアウトシステムの採用で、緊張感のある戦いを再現している。

バイオニックコマンドー 20
●カプコン●530212●1000円●F：2●B：0
行方不明になった仲間を捜し出すのか目的のアクションゲーム。左腕から発射されるワイヤーと、右腕の攻撃用火器を駆使して仲間を見つけ出そう。

パックマン 20
●ナムコ●682454●1000円●F：1●B：0
日本はおろかアメリカにまでブームをおこしたアクションゲーム。新たに加えられた要素として、ふたり同時の対戦プレイができるようになった。

星のカービィ 22
●任天堂●193721●800円●F：2●B：0
吸い込んだ敵の能力をコピーするという、斬新な攻撃方法が話題になったアクションゲーム。デデデ大王を倒し、プププランドに平和をもたらそう。

星のカービィ2 29
●任天堂●193704●1000円●F：4●B：1
ピンクのかわいいカービィが大活躍するアクションゲームの第2弾。3匹の新キャラクターと合体することで、さらに多彩な攻撃が可能になったぞ。

ボンバーマンGB3 23
●ハドソン●733113●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームの3作目。マップに高低差ができたことで、ジャンプや飛び降りなどの新アクションが追加された。ストーリーモードもあるぞ。

魔界村外伝 22
●カプコン●530689●1000円●F：2●B：0
『魔界村』の敵キャラクター、レッドアリーマーが主人公のアクションゲーム。今回から、さきステージを確認できる幽体離脱が使用可能になった。

メトロイド2 25
●任天堂●194344●800円●F：2●B：1
脱皮をくり返しながら成長する、宇宙生命体メトロイドを倒すSFアクションゲーム。地下迷路の謎を解き、アイテムを見つけてサムスを強くしよう。

桃太郎電劇2 --
●ハドソン●733083●1000円●F：4●B：0
前作をパワーアップさせたシリーズ第2弾。桃太郎の変身が10種類に増えただけでなく、敵キャラクターの数も前作の2倍以上に増加しているぞ。

レッドアリーマー 魔界村外伝 25
●カプコン●804673●1000円●F：1●B：0
『魔界村』シリーズでお馴染みのキャラクター、レッドアリーマーを主人公にしたゲーム。アクションとRPG風の2種類のゲームが用意されている。

あにまるぶりーだ～2 22
●J・ウイング●1000円●F：4●B：1
200種類以上の動物を育てられる育成シミュレーション。育てた子供を8つのコンテストで優勝させよう。通信ケーブルを使えば子供を作れるぞ。

ゲームボーイウォーズ 31
●任天堂●250546●800円●F：2●B：1
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版。コンピューターが賢くなったので、対戦相手として十分やりごたえがある。

ゲームボーイウォーズ ターボ 27
●ハドソン●281611●1000円●F：4●B：4
人気のウォーシミュレーションゲーム『ゲームボーイウォーズ』のリメイク版。マップ数が増えたほか、思考スピードも格段にアップしているのだ。

昆虫博士 26
●J・ウイング●502065●1000円●F：4●B：1
お花畑などのフィールド内に隠れている昆虫を採集して、育てていく育成シミュレーションゲーム。昆虫の育てかたによって形態が変化していくぞ。

スーパーブラックバス ポケット3 16
●スターフィッシュ●732982●1000円●F：8●B：1
スーパーファミコンで発売された釣りゲームの続編。川や湖だけでなく、海釣りも追加された。一流のプロを目指すシナリオモードなどが楽しめる。

ディノブリーダー2 21
●J・ウイング●503371●1000円●F：4●B：1
宇宙一の恐竜を育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。"フュージョン"と呼ばれる機械で新種を作り、最強の恐竜を作り出すのだ。

プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル 16
●アトラス●834572●1000円●F：4●B：1
プリクラクィーン伝説の謎を解き明かしていくアドベンチャーゲーム。一定数以上のプリクラを集めると、システム手帳のような機能が使えるのだ。

プリクラPocket2 彼氏改造大作戦 20
●アトラス●834581●1000円●F：4●B：1
男の子を理想の彼氏に育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。育てた彼のプリクラをアルバムに保存したり、友だちの彼と対戦もできる。

プリクラPocket3 タレントテビュー大作戦 26
●アトラス●833762●1000円●F：8●B：1
高校3年生の女の子をタレントに育て上げるのが目的の育成シミュレーション。学校、遊び、タレント養成レッスンなどをバランスよく組み込もう。

SAME GAME 24
●ハドソン●306312●1000円●F：2●B：1
パソコンで大ブームを巻き起こした思考派パズルゲーム。同じ種類のコマを消していく単純なルールなので、誰でもすぐに遊ぶことができるぞ。

カービィのきらきらきっず 31
●任天堂●384305●1000円●F：2●B：1
『星のカービィ』で活躍したキャラクターが登場するパズルゲーム。遊べるモードは全4種類。通信ケーブルを使用すれば、友だちと対戦も可能。

カラムー町はおおさわぎ！ ～ポリンキーズとおかしな仲間たち～ 22
●スターフィッシュ●732991●1000円●F：8●B：1
お菓子のマスコットキャラが大活躍するアクションパズルゲーム。伝説のお菓子を手に入れるため、敵を避けながらステージ上にある鍵を集めよう。

ドクターマリオ 31
●任天堂●018686●800円●F：1●B：0
あのマリオがパズルゲームになって登場。ビンの中にいる3種類のウイルスと、同色のカプセルを縦か横に4個以上並べてウイルスを撃退しよう。

パズルボブルGB 22
●タイトー●733091●1000円●F：1●B：01
同じ色のバブルを3つ以上くっつけて消していく、人気のパズルゲーム。ひとり用モードと対戦モード、タイムアタックの全3モードが楽しめるぞ。

ピクロス2 23
●任天堂●782823●1000円●F：4●B：1
縦と横の数字をヒントにドット絵を完成させる、お馴染み『ピクロス』の続編。絵の大きさが前作の4倍になるなどの新要素が盛り込まれている。

マリオのピクロス 29
●任天堂●796743●1000円●F：2●B：1
上と左に書かれた数字をヒントに、マス目状のブロックを埋めていく思考派パズルゲーム。正しく塗りつぶすと隠されたドット絵が浮かび上がるぞ。

モグラーニャ 24
●任天堂●394734●1000円●F：4●B：1
さらわれた家族を救い出すのが目的の、アクションパズルゲーム。穴を掘り、地上と地下を行き来しながら"黒いたま"を出口まで運ぶのだ。

アイコン説明：ロールプレイング アクション シミュレーション シューティング スポーツ パズル ？その他

ニンテンドウパワーソフトリスト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

ヨッシーのクッキー　--
●任天堂●413607●800円●F：1●B：0

上と横から迫ってくる5種類のクッキーをうまく動かし、同じ種類のクッキーを揃え、ラインを消していくパズルゲーム。ふたり同時プレイも熱い。

ヨッシーのパネポン　22
●任天堂●065804●1000円●F：4●B：0

下からせり上がってくる5種類のパネルを入れ替えて、同じ絵柄のパネルを縦や横に3枚以上揃えて消していくアクションパズルゲーム。

スペースインベーダーズ　19
●タイトー●360750●1000円●F：1●B：0

アーケードゲームの元祖ともいえる名作シューティングゲーム。左右に移動できる砲台を操り、迫り来るインベーダーたちを全滅させるのだ。

ソーラーストライカー　23
●任天堂●193992●800円●F：1●B：0

縦スクロール型のシューティングゲーム。各ステージごとに登場するボスを倒し、地球を破壊へと導くトリノ星人の本拠地を攻撃して破壊するのだ。

ネメシスII　--
●コナミ●306258●1000円●F：2●B：0

'91年に発売されたシューティングゲーム。難易度設定やステージセレクト、コンティニューなどの親切設計がたくさん搭載され、初心者にも安心だ。

カエルの為に鐘は鳴る　30
●任天堂●390194●800円●F：4●B：1

サブレ王国の王子となって、さらわれたティラミス姫を助け出す、ドタバタ冒険活劇。誰にでもプレイできるアクションと適度な謎解きが魅力だ。

コナミGBコレクションVol.1　--
●コナミ●834599●1000円●F：4●B：0

コナミの名作ゲームが帰ってきた。『グラディウス』、『ドラキュラ伝説』、『コントラ』、『コナミレーシング』の4タイトルが1本に詰め込まれている。

コナミGBコレクションVol.2　21
●コナミ●721654●1000円●F：4●B：0

シリーズ第2弾の今作は、『がんばれゴエモン』や『ガッタンゴットン』、『モトクロスマニアックス』、『ツインビーだII』の4本を収録しているぞ。

コナミGBコレクションVol.4　24
●コナミ●784109●1000円●F：4●B：0

コナミの人気ソフトがたくさん収められた同シリーズ第4弾。今回は『フロッガー』や『パロディウスだ！』など4つのゲームが楽しめるのだ。

将棋2　24
●ポニーキャニオン●501051●1000円●F：2●B：0

コンピュータの思考レベルが5段階に変化する本格的な将棋ゲーム。通常の対局モードのほかに、詰め将棋モードやミステリー将棋モードもあるぞ。

人生ゲーム　22
●タカラ●682446●1000円●F：2●B：1

人気のボートゲーム『人生ゲーム』が楽しさをそのままゲーム化。内容が異なる5種類のイベントマスをうまく選び、人生の成功者を目指すのだ。

スーパー桃太郎電鉄2　22
●ハドソン●733105●1000円●F：2●B：1

さまざまな機種に登場している人気パーティゲーム。今回からキングボンビー&ミニボンビーが登場、モノクロ画面ではあるが、十分恐怖を堪能できる。

カービィのピンボール　27
●任天堂●193968●800円●F：2●B：1

『星のカービィ』に登場したキャラクターたちが大活躍するピンボールゲーム。かわいい仕掛けがいっぱいだけど、難易度は少し高めになってるぞ。

ナムコギャラリーVol.1　23
●ナムコ●364002●1000円●F：4●B：0

ナムコの名作ゲームが1本のソフトに集められた。『マッピー』、『ギャラガ』、『バトルシティー』、『ナムコクラシック』の4本が楽しめるソフトなのだ。

ナムコギャラリーVol.3　23
●ナムコ●306282●1000円●F：4●B：0

ナムコの懐かしいゲームが楽しめるシリーズ第3弾。今回は『スカイキッド』、『バベルの塔』、『雀卓ボーイ』など、計4本のゲームがプレイできるぞ。

F1レース　24
●任天堂●796735●800円●F：1●B：1

全14コースで他車との熱いデッドヒートを体験できるレースゲーム。グランプリ、タイムトライアルなどが遊べるぞ。4人同時通信対戦も可能だ。

海のぬし釣り2　23
●ビクターインタラクティブソフトウェア●745481●1000円●F：8●B：1

砂浜や磯で海釣りが楽しめるシリーズ第2弾。50種類以上の魚が登場するほか、投げ釣り、トローリングなど5種類の釣りかたでプレイできる。

川のぬし釣り3　26
●ビクターインタラクティブソフトウェア●604616●1000円●F：4●B：1

人気だった『川のぬし釣り』シリーズがゲームボーイに登場。ぬしを釣り上げるのが目的のモードや、水槽で魚を育てるモードなどがついている。

ゴルフ　26
●任天堂●022373●800円●F：1●B：1

ファミコンからの移植となったゴルフゲーム。初心者向けの“JAPAN”と、上級者向けの“USA”が用意されている。対戦プレイも楽しめるぞ。

テニス　--
●任天堂●411124●800円●F：1●B：0

サーブ、ボレー、ロビング、スマッシュなど、実戦さながらのプレイが楽しめるテニスゲーム。通信ケーブルを使えば、友だちと対戦も可能だ。

フェアリーキティの開運辞典 ～妖精の国の占い修行～　--
●イマジニア●586358●1000円●F：8●B：1

キティちゃんの占いゲームがゲームボーイに登場。占いの修行をつんでキティちゃんのレベルを上げると、いろいろな占いができるようになるのだ。

プロ麻雀 極 GB　19
●アテナ●733016●1000円●F：1●B：0

実在する9人のプロ雀士と対戦できる麻雀ゲームを移植。対戦回数やルールの異なる3つのコースで、それぞれ優勝を目指すモードが用意されている。

本格四人打ち麻雀 麻雀王　21
●童●497045●1000円●F：8●B：1

“麻雀王”になるために日本全国を旅する修行の旅モード、対戦相手を選んで勝負を挑むフリー対局の、ふたつのモードが楽しめる麻雀ゲーム。

役満　--
●任天堂●021547●800円●F：1●B：0

ゲーム開始時に細かいルールを設定できる本格派麻雀ゲーム。個性的な打ち筋の5人の雀士と勝負をしたり、友だちとの対戦プレイで盛り上がろう。

遊戯王デュエルモンスターズ　24
●コナミ●732451●1000円●F：8●B：1

大人気のコミック『遊戯王』に登場するカードゲーム『マジック&ウィザーズ』をゲームで再現。ソフト1本1本で最初の持ち札が異なっているのだ。

beatmania GB　--
●コナミ●798959●1000円●F：8●B：0

アーケードで人気を博したDJシミュレーションゲームを移植。流れる音楽に合わせてタイミング良く指定されたボタンを押し、曲を演奏していこう。

オセロワールド　22
●ツクダオリジナル●799343●1000円●F：1●B：0

世界的に人気のオセロがゲームボーイで楽しめるソフト。通信ケーブルを使用すれば対人戦も可能。また待ち時間を制限するハンディもつけられる。

がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～　21
●コナミ●798967●1000円●F：8●B：1

敵を倒して、お金を稼ぎ、装備を整えていくオーソドックスなRPG。大江戸に迷いこんだ少年を操り、ゴエモンたちと事件を解決していくのが目的。

サンリオタイムネット 過去編　23
●イマジニア●797669●1000円●F：8●B：4

ゆがんだ時間を元に戻すため、時のかけらであるモンスターを集めるRPG。サンリオキャラにモンスターバトルで勝つとヒントやモンスターをくれるぞ。

サンリオタイムネット 未来編　23
●イマジニア●798797●1000円●F：8●B：4

仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

麻雀クエスト　--
●J・ウイング●000000●1000円●F：4●B：1

キャラクターを操って麻雀の勝負をし、無敗を目指すゲーム。対局で相手に勝つと、勝負を有利にする特技やライフを奪うことができ、使用できる。

GO! GO! ヒッチハイク　--
●J・ウイング●516937●1000円●F：4●B：1

アテネを出発し、アルバイトや野宿、ヒッチハイクをしながら最終目的地のロンドンに辿り着くのが目的のボードゲーム。最大4人同時プレイも可能。

カンヅメモンスター パフェ　23
●スターフィッシュ●518816●1000円●F：8●B：1

'98に発売された『カンヅメモンスター』のゲームボーイカラー対応版。カンヅメから生まれたモンスターを育て、最強のモンスターを目指すのが目的。

倉庫番伝説 光と闇の国　24
●J・ウイング●516881●1000円●F：8●B：1

パズルゲームを代表する名作『倉庫番』の移植版。初心者にも安心なやさしい問題から上級者向けの難しい問題まで、全125ステージが用意されている。

高橋名人の冒険島3　21
●ハドソン●520641●1000円●F：2●B：0

ファミコンから移植されたアクションゲーム。今回は“石オノ”をはじめとしたのおなじみのアイテムのほかに、恐竜が仲間になってくれるのだ。

ミニ4ボーイII　--
●J・ウイング●518794●1000円●F：4●B：1

自分で組み立てたオリジナルミニ4駆を使って、ミニ4チャンピオンになるのが目的のシミュレーションゲーム。今作から主人公にパートナーがついた。

パチパチパチス郎～ニューパルサー編～　--
●スターフィッシュ●519758●1000円●F：8●B：1

仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

対戦詰将棋　--
●アテナ●262927●1000円●F：8●B：0

プレイヤーの指し手に対して、コンピューターが即座に受け手を返してくれる将棋ゲーム。1手詰から15手詰まで全200問を収録しているのだ。

ぐるぐるガラクターズ　31
●アトラス●262901●1000円●F：8●B：1

“タツノコプロ”オリジナルデザインのかわいいキャラクターが登場するRPG。通信ケーブルを使えば、友だちのパーティーとの対戦ができるぞ。

ドラゴンスレイヤーI　19
●エポック社●262935●1000円●F：1●B：0

3つの首を持つドラゴンを倒すのが目的のRPG。冒険の中で取ったアイテムを家に持ち帰るとパワーアップするという少し変わったシステムを採用。

バブルボブル ジュニア　20
●タイトー●263061●1000円●F：1●B：0

アーケードやファミコンの同名作品を、ゲームボーイに移植。口から泡を吐くキャラを操り、敵を泡に封じ込めて退治していくアクションゲーム。

プチカラット　21
●タイトー●262943●1000円●F：8●B：1

ボールをぶつけて上から落ちてくるストーンを消していくパズルゲーム。“おはなし”や“うでだめし”など、全6モードで遊ぶことができるぞ。

サーガイヤ　20
●タイトー●264415●1000円●F：1●B：0

大人気シューティングゲームの『ダライアス』をゲームボーイ用にアレンジ。横スクロール型の通常ステージのほかに、ボスステージが用意されている。

NEW カラムー町は大さわぎ！おかわりっ！　8月書き換え開始　--
●スターフィッシュ●039195●1000円●F：8●B：1

湖池屋でおなじみのお菓子のキャラクターが登場するアクションパズルゲーム。ポケットプリンタを使えばお菓子やキャラのシールが作れるのだ。

バルーンファイトGB　8月書き換え開始　--
●任天堂●049964●1000円●F：1●B：0

ファミコンで人気を博したアクションゲームのリメイク版。1Pゲーム、2Pゲーム、バルーントリップの全3種類のモードが用意されている。

アザーライフアザードリームスGB　8月書き換え開始　24
●コナミ●041815●1000円●F：8●B：1

他機種で好評を得た、人と魔物の世界が舞台のRPG。主人公のコウを操り、塔に眠る魔物のタマゴを求めて旅立つのだ。魔物を融させることも可能。

風来のシレンGB 月影村の怪物　8月書き換え開始　36
●チュンソフト●046094●1000円●F：4●B：4

大人気RPG『不思議のダンジョン』シリーズ第3弾。入るたびにダンジョンの地形やアイテムが変化するシステムのおもしろさをそのまま楽しめる。

ボンバーマンクエスト　8月書き換え開始　23
●ハドソン●031577●1000円●F：8●B：1

あの『ボンバーマン』がRPGになった。爆弾を使って、輸送中に逃げ出したモンスターをすべて捕まえるのが目的。友だちとの対戦プレイも可能だ。

アレイウェイ　8月書き換え開始　--
●任天堂●050920●800円●F：1●B：0

純粋なブロック崩しゲーム。画面上のブロックが左右に動いたり、天井が下がってくるなど、シンプルだけどいろんな仕掛けが盛りだくさんなのだ。

海戦ゲーム　レーダーミッション　8月書き換え開始　25
●任天堂●038989●800円●F：1●B：0

ふたつの海戦ゲームが楽しめるシミュレーションゲーム。レーダーで敵船を捜し、全滅させるGAME-Aと、潜水艦で魚雷戦を行うGAME-Bがある。

魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター2　8月書き換え開始　25
●バンプレスト●036722●1000円●F：4●B：1

アニメ『魔神英雄伝ワタル』に登場するもんペットを育てるのが目的の育成シミュレーションゲーム。通信ケーブルを使えば、もんペットを交換できる。

牧場物語GB　8月書き換え開始　29
●ビクターインタラクティブソフトウェア●045624●1000円●F：4●B：1

荒れ果てた牧場を立派な牧場に立て直す、牧場経営シミュレーションゲーム。男の子か女の子のどちらかを主人公に選び、作物や家畜を育てていこう。

ドラえもんカート　8月書き換え開始　15
●エポック社●030953●1000円●F：2●B：1

『ドラえもん』に登場するキャラクターがカートに乗って、対決するレースゲーム。シナリオモード、VSモード、タイムアタックモードが楽しめるぞ。

ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよ デラックス10　8月書き換え開始　18
●エポック社●027502●1000円●F：2●B：1

『ドラえもん』のキャラクターたちといっしょに、さまざまなミニゲームが遊べるバラエティーゲーム。全10種類のミニゲームが用意されているぞ。

it's a ワールドラリー　8月書き換え開始　22
●コナミ●041921●1000円●F：8●B：1

公道、雪道、砂漠などさまざまな道での走行が楽しめるレースゲーム。ラリーチャンプモードやタイムアタックモードなど4種類のモードが遊べるのだ。

ニンテンドーパワー名作ソフトベスト3

クロスレビューで高得点を取った、スーパーファミコン、ゲームボーイの上位3タイトルをそれぞれ紹介する。書き換えるときの参考にしてね。

スーパーファミコン

1位 不思議のダンジョン 風来のシレン…… 38

2位 F-ZERO…… 37

3位 ファイアーエムブレム 紋章の謎 / ストリートファイターII ターボ / 真・女神転生…… 36

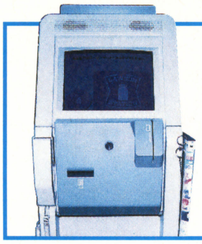
ゲームボーイ

1位 風来のシレン 月影村の怪物…… 36

2位 ゼルダの伝説DX 夢を見る島…… 32

3位 ぐるぐるガラクターズ / ゲームボーイウォーズ / ドクターマリオ…… 31

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他



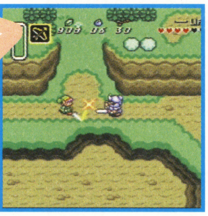
8月の書き換え開始ソフト紹介

ここでは、8月に新しく書き換え開始になるソフトを紹介するぞ。8月はスーパーファミコンが2本、ゲームボーイが12本だ。さらに、ゲームボーイでは、ニンテンドウパワーのオリジナルソフト（新作）が2本も登場する!! 読者からの要望が高かった『ゼルダの伝説』、『風来のシレン』も始まり、ニンテンドウパワーもますます盛り上がりそうだね。

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

●任天堂●069035●1000円●F：2●B：4

走る、開ける、押す、投げるなどの豊富なアクションから、パズルゲームのような謎解きまで、さまざまな要素が盛り込まれたRPG。プレイヤーは主人公のリンクを操り、光と闇のふたつの世界からなる広大なフィールドを駆け巡ろう！『ゼルダ』シリーズでおなじみのダンジョンも立体的になり、いろいろな仕掛けが盛りだくさんなのだ。



不思議のダンジョン2 風来のシレン

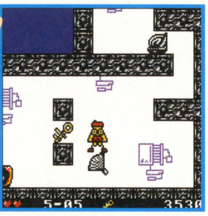
●チュンソフト●092428●1000円●F：8●B：16

前作の『トルネコの大冒険』で好評だった、入るたびに地形が変化するダンジョンや、基本的な操作方法を継承しつつ、前作にはなかったアイデアをぎっしり詰め込んだ「1000回遊べるRPG」第2弾。今回から新たに加わった“シャッフル・ダンジョン”により、これまでの閉ざされたダンジョンとは違った、広がりのある立体的な空間でプレイできる。

NEW カラムー町は大さわぎ! おかわりっ!

●スターフィッシュ●039195●1500円●F：8●B：1

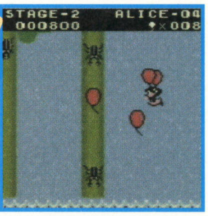
“カラムーチョ”や“ポリンキー”でおなじみの、湖池屋のキャラクターが登場するアクションパズルゲーム第3弾。前作『カラムー町は大さわぎ！』の、全ステージを入れ換えたニンテンドウパワーだけの特別バージョンなのだ。ポケットプリンタに対応しているので、ゲーム中に登場したキャラクターやお菓子のシールをプリントすることもできるぞ。



NEW バルーンファイトGB

●任天堂●049964●1000円●F：2●B：1

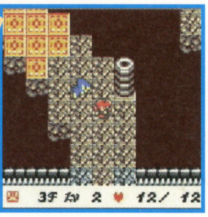
ファミコンで人気のアクションゲーム『バルーンファイト』のリメイク版。ストーリーに沿ってゲームを進めていく“1Pゲーム”、ふたりのプレイヤーが互いに相手の持っている風船を割り合う“2Pゲーム”、風船につかまりながら障害物を避け、どれだけ長く飛び続けられるかを競う“バルーントリップ”の3つのモードで遊ぶことができるぞ。



アザーライフアザードリームスGB

●コナミ●041815●1000円●F：8●B：1

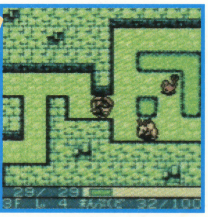
プレイステーションで発売された同名作品のゲームボーイ版。プレイヤーは少年のコウを操作して、入るたびにマップが変化する魔物の塔の内部を冒険し、父親を捜し出すのだ。塔から出てしまうとレベル1に戻ってしまう主人公をサポートさせるため、冒険内で入手したタマゴから生まれる魔物を育てていこう。また、集めた魔物は図鑑に保存されるぞ。



風来のシレンGB 月影村の怪物

●チュンソフト●046094●1000円●F：4●B：4

人気RPGの『不思議のダンジョン』シリーズ第3弾。入るたびにダンジョンの形やアイテムの配置が変わるシステムのおもしろさを、そのままゲームボーイで再現しているぞ。また、草や巻物、腕輪などのアイテムや、中に入れたものに作用する壷システムなども継承されている。アイテムを上手に使いこなし、自分なりの戦略をたてて戦いに挑もう！



ボンバーマンクエスト

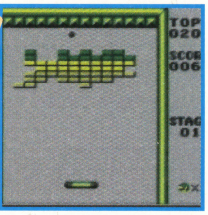
●ハドソン●031577●1000円●F：8●B：1

人気アクションゲーム『ボンバーマン』がRPGになったぞ。“謎の集団コマンダー4人衆”による陰謀により、せっかく捕まえたモンスターを逃がしてしまったボンバーマン。キミはボンバーマンを操り、おなじみの爆弾を使って逃げ出したモンスターをすべて捕まえながら、コマンダー4人衆を倒すのだ。通信ケーブルを使えば友だちとの対戦も可能だ。

アレイウェイ

●任天堂●050920●800円●F：1●B：0

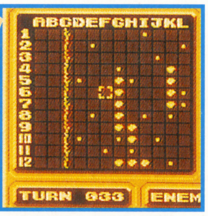
'89年に発売されたアクションパズルゲーム。プレイヤーは左右に動くバーでボールを跳ね返し、画面上にあるブロックの塊を消していこう。純粋でシンプルなブロック崩しゲームではあるが、ブロックが左右に動いたり、天井が下がるなど、さまざまな仕掛けや工夫がみられる。つぎつぎとブロックを消して高得点を目指すのだ。



海戦ゲーム レーダーミッション

●任天堂●038989●800円●F：1●B：0

'90年に発売さたシミュレーションゲーム。まったく異なる2種類の海戦ゲームが楽しめるぞ。敵船が配置されている場所をレーダーで見破り、全滅させるのが目的のGAME-Aと、潜水艦の乗組員となって、潜水艦で魚雷戦を行うGAME-Bの、ふたつのゲームが入っている。また、通信ケーブルを使用すればふたり対戦プレイもできるぞ。



超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2

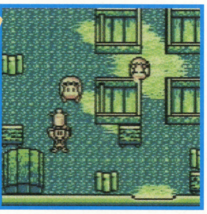
●バンプレスト●036722●1000円●F：4●B：1

テレビアニメ『魔神英雄伝ワタル』に登場する、モンスターのもんペットを育てる育成シミュレーション第2弾。今作ではもんペットを3匹まで育てられるようになったぞ。また、もんペットの合体ができるだけでなく、もんペットのエサどうしを掛け合わせ、新しいエサを作れるようになった。友だと、もんペットを交換したり、合体させることが可能。

牧場物語GB

●ビクターインタラクティブソフトウェア●045624●1000円●F：8●B：1

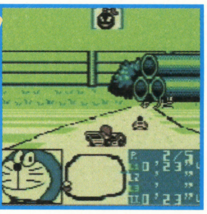
スーパーファミコンで大人気のシミュレーションゲーム『牧場物語』を移植。3年間という期限のなかで、荒れ果てた牧場を開拓し、立派な牧場に再建するのが目的。四季折々の作物を育てるだけでなく、牛やニワトリ（家畜）を育てることもできるのだ。また、通信ケーブルを使って、動物やアイテムの交換も可能。交換でしか手に入らないアイテムもあるぞ。



ドラえもんカート

●エポック社●030953●1000円●F：2●B：1

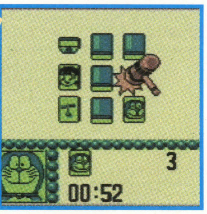
アニメやコミックで人気の『ドラえもん』に登場するキャラクターがカートに乗って、熱いバトルをくり広げるレースゲーム。ストーリーに沿って5人のキャラクターのコースを順に挑戦していくシナリオモード、通信ケーブルを使って友だちと戦うVSモード、選択したコースをどれだけ速く走れるかを競うタイムアタックモードの全3種類のモードが遊べる。



ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよ デラックス10

●エポック社●027502●1000円●F：2●B：1

『ドラえもん』に登場するキャラクターたちとミニゲームで遊べるバラエティーゲーム。裏になっているコマをめくって、同じコマを当てるめくりっこ、サイコロの目に従いながらコマを進め、橋の反対側に6個のコマを進めるきけんないっぽん橋、表にひっくりかえったコマをたくさん叩くたたきっこなど、全部で10種類のミニゲームが用意されている。



it's a ワールドラリー

●コナミ●041921●1000円●F：8●B：1

公道はもちろん、砂漠のコースから雪道、泥道などの走行が楽しめるラリーレースゲーム。ラリーチャンプモードでは、全日本ラリーで3位以内に入賞することが目的のクラブ編から始まる。レースに出場し、かせいだ賞金を使って自分のマシンを改造。少しずつ速い車に仕上げていこう。ほかにも、タイムアタックモードや対戦モードなど全4モードで遊べる。

© Athena / LOG 2000 ©1995 CHUN SOFT ©1985,2000 Nintendo ©1997 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1995 CHUN SOFT ©1998 HUDOSON SOFT ©1989 Nintendo ©1990 Nintendo
©サンライズ・RED・テレビ東京・ASATSU © BANPRESTO 1998 ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©1998 EPOCH CO.,LTD. ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

あそぶのうみそ

クロストーク連載 そのじゅう
あそぶのうみそ
すぎやまこういち(作曲家)

ゲーム音楽で、もっともメジャーな曲といえば、あの不朽の名作『ドラゴンクエスト』のオープニングのテーマでしょう。今回は、あの名曲を生み出した偉大なる作曲家、すぎやまこういち氏の登場です。遊びの本質に鋭く迫る、あらゆるゲームジャンルに精通した元祖ゲーマーのユニークな視点をじっくりお楽しみください。

――子供のときから現在にいたるまで、どのような遊びをされていたのかを教えていただけますか?

すぎやま　そうですね、小学校に入るまえはもっぱらメンコ、ベーゴマ。基本的に勝負事が好きでした。それから、おもちゃのピアノ。親にねだって買ってもらったレコードとかね。小学校低学年のころからはトランプを使ったカードゲームかな。

――カードゲームというと?

すぎやま　ナポレオンとか。高学年で覚えたのが花札とマージャン。野外での遊びは、野球だったね。

――なるほど。ちなみにそのころの小学生にとって、花札というのはふつうの遊びだったんですか?

すぎやま　いや、**非常に珍しかった**ですね(笑)。

――現在でもギャンブルがお好きだそうですが、ギャンブルの楽しみっていうのは、どのようなことでしょう?

すぎやま　ボクにとってはゲームの一種なんですね。お金をもうけるというよりは、遊んでいる過程を楽しむ。だから**ゲームとしての完成度の高いもの**、ルールとしておもしろいのが好きです。中学生からは、コントラクトブリッジ(※1)。カードゲームでは最高峰といわれているんです。

――それはどういった理由で?

すぎやま　昔から世界中でいろんな定石書も出てるくらい、かなり戦略的なゲームなんです。駆け引きを学ぶという意味において、**外交官になる人の必修科目**だったりするくらい。ゲームの勝敗の要因としては、運が20パーセントで、技術が80パーセント。

――かなり実力がものをいうわけですね。

すぎやま　ええ。日本では知名度が低いんですけど。日本でも太平洋戦争前は、外交官とか海軍の将校のような外国との交渉をする人たちのゲームでした。

――交渉や戦術の基礎をゲームで学べるということでしょうか?

すぎやま　そういうこと。もし遊んでみたければ、インターネットでソフトをダウンロードできますよ。日本コントラクトブリッジ協会っていう、愛好家の集まりもあります。基本的には4人でプレイするゲームで、ふたりずつのチームになって戦う。味方どうしの意志の疎通と、相手との手札との読み合いと駆け引き。とにかくおもしろい。カードゲームではまちがいなく最高です。

――ボードゲームは?モノポリーもお好きですよね?

すぎやま　そうですね。モノポリーはずいぶんやりましたね。いまでもたまに4～5人で集まってやりますよ。基本的に人との交渉みたいな駆け引きって楽しいですよ。

――以前チュンソフトの中村光一さんにお話を伺ったときに、中村さんいわく、ふつうは勝つと必ず誰かに恨まれるんだけど、すぎやまさんは恨まれないばかりか、先に負けた人が、すぎやまさんに勝ってもらいたいということになって、勝ってしまう。しかも祝福までされる(笑)。

すぎやま　そうかなぁ(笑)。

――それはテクニックなんですか?　それとも人徳のなせる技なんでしょうか(笑)?

すぎやま　人徳っていうんじゃなくて、**いつの間にか勝っている**っていうことなんじゃないですかね(笑)。僕の場合は、大勝負をして無理矢理勝つというより、少しでも有利な選択肢を選び続けて、**じわじわと勝つ**という戦法なんです。だから印象として、いつの間にか勝っているように見えるのかもしれないね。イチかバチかというよりも、段階的に少しずつ自分に有利にしていくんですよ。

――大人ですね(笑)。

すぎやま　ボードゲームの**キャリアでしょうね。**

――花札なんかは大人をみてマネしたんですか?

すぎやま　ボクの場合、花札にしてもマージャンにしても、メンバーが足りないもんだから、親に長男を少しでも早く**メンバーに組み入れようというたくらみ**のもとに、仕込まれたの(笑)。

――いきなり大人の仲間入りをしているんですね。

すぎやま　そうそう。でもやるからには大人にも負けたくない。勝つように打つのが当たり前だしね。そもそも、ボクにとって遊びの定義ってすごくシンプルで、**"やっていて楽しいもの"**なんですね。ですから、中学、高校のころは物理も数学も化学も生物も全部遊びでしたね。おもしろいからねぇ。

――なるほど。遊びの一面として、コレクションがありますが、コレクションの楽しみってなんでしょう?

すぎやま　**探す楽しみが大きい**ですね。まず目星をつけて、それが手に入りにくいと情報を集めて捜し出す。『ポケットモンスター』とか、『ドラゴンクエストモンスターズ』みたいなものです。あそこには確実にコレクションの楽しみが詰まってる。

――なるほど。遊びとしては、本質的にはあまり変わっていない?

すぎやま　そうですね。昔からある遊びの要素が、コンピューターで再現されているんじゃないかな。

――初めてのコンピューターゲームは、いつごろ手にされたんですか?

すぎやま　僕の場合コンピューターというより機械から始まるんだけど、ピンボールゲームでしょうね。あのころはコンピューターがないから、点数やコンディションの計算を全部機械でやっていたわけ。だから**ガシャガシャいってよく故障する**んだけど(笑)。でもゲーム性が高いからのめり込みました。その後コンピューターゲームが一般化してきて、『スペースインベーダー』に『Mr.DO!』や『クレイジークライマー』をやりました。そして『マッピー』とか『ドンキーコング』のころにファミコンが発売されたんです。

――'83年ですね。

すぎやま　『ドンキーコング』が家庭でできるっていうんで、**飛びついて買って**(笑)。

――ボクのファミコンは『ドラゴンクエスト』から始まったんですよね。友だちのうちでやって、すごく驚いたんですよ。それまでのゲームセンターのゲームと違って、何時間かけてもいいんだっていうのが新鮮な驚きで(笑)。そこから始まりました。

昔からある遊びがコンピューターで再現されているんじゃないか

※1　コントラクトブリッジ
推理力や判断力、協調性が要求される知的なゲームで、室内ゲームのサッカーと呼ばれている。現在でも世界選手権が開催され、日本の囲碁や将棋に勝るとも劣らない奥の深いゲームといわれる。詳しいルールなどはこちら。日本コントラクトブリッジ連盟ホームページ
http://www.jcbl.or.jp

キャラクターのグラフィックなんて本来はただの記号なんです

すぎやま　始まったんだ（笑）。ゆっくり考えてできるのがいいよね。

――そうですね。ゲームの概念が変わりました。エンディングまで半年以上かかりました。

すぎやま　元来、ゲームっていうのは時間の制約がないものだよね。基本的に将棋にしても碁にしてもゆっくり考えていいわけですよ。でも機械のゲームっていうのは**時間的制約がついてまわる**。ピンボールゲームで球が落ちてくるのを見てから、さあどうしようって考えているヒマはないわけでしょ。すぐ打たなきゃならない。『スペースインベーダー』なんかホントに忙しいゲームだよね。

――ええ。

すぎやま　ゲームが機械化されて、ほとんどが時間の制約があって忙しいものだったのを、『ドラゴンクエスト』が以前の状態に戻したともいえる。

――なるほど。

すぎやま　それと同時に、**ひとり遊びがスゴク発達した**よね。それまでもカードでやる『ピラミッド』とか、マージャンの牌を使う『上海』とか、その類いのものはあったけど、いまひとつ物足りなかった。だから昔からゲームメーカーやゲームプランナーのひとつの夢として、ひとりで遊べるおもしろいゲームというのがあったんです。それが機械式ゲームの登場でいっきに解決したというわけ。

――その発展型がコンピューターゲームであると。でも、その"ひとりで"というところが、ゲームの社会的な問題点として取り上げられていますけどね。

すぎやま　**新しいエンターテイメントは必ず否定される**でしょ。はっきりした理由からくる否定ではなく、感情的な否定にあとから理屈をつける。**イチャモンですね**。社会は保守的なものだかから。

――昔はマンガを読んでいたら怒られました。

すぎやま　**バカになるとかね**（笑）。太平洋戦争まえの標的は『立川文庫』（※2）みたいな、娯楽小説ですよ。あんなの読んじゃいけない！　非行少年だ！　とかいわれて。でも何も悪くないんですよ。『真田十勇士』とか、**『水戸黄門』ですから**（笑）。

――楽しいものは、かならず否定しますよね。

すぎやま　新しいものでも従来の産業から出てきたものは否定しない。**否定されるのは新顔の娯楽**。娯楽じゃないものは、否定されないことが多い。

――そうかもしれませんね。たしかに世の中的に娯楽というものが、蔑まされていますよね。でもいまの日本には生活必需品は足りてますから、娯楽の地位が向上しているはずなんですけどね。

すぎやま　最近変わってきたけどね。高度成長期までは先進国に追いつき追い越せで、働くことが美徳であり娯楽なんてもってのほか、という感じだった。でも目標が満たされて、あげくに日本人は働き過ぎと世界中から叩かれて**少しは意識が変わってきた**よね。相変わらずコンピューターゲームになると理屈をつけやすいからか、足を引っ張られることもあるけど。

――ただ、生活必需品と娯楽の境界線が非常に曖昧になっているというか、iMacのように必需品の娯楽化みたいなことが見られますよね。

すぎやま　技術的なものがある程度成熟すると、どこのメーカーでも技術的な差異がなくなってくる。クルマがいい例ですよ。トヨタでもメルセデスでも性能は基準を満たしているわけですから。**性能勝負じゃない部分のコンセプトが勝負になってくる**。コンピューターだって、チップはどれもいっしょだったりするから、デザイン勝負になったりしますよね。

――ところで、古いカメラのコレクションをされていますが、古いカメラがお好きな理由というのは？

すぎやま　もともと中学生のころから写真を撮るのは好きでね。コマーシャルの仕事をしていたころプロの写真家と知り合いになって、彼らの写真と僕の写真とくらべると、とんでもなく違うわけ（笑）。**プロとアマとの超えがたい溝の深さ**というのが見えるわけですよ。そこで考えかたを変えて、ふつうに写っただけで自慢できる世界にいこう、と思って古いカメラにいったんです。"これ写るんですか？"っていう世界なので、**写っただけで自慢できる**（笑）。

――なるほど（笑）。

すぎやま　豆カメラ（※3）なんか写っただけで人は驚くよ。それで写しているうちにカメラ自体のコレクションがおもしろくなっていったということなんですよ。

――楽しみかたはひとつじゃないというわけですね。最近iモードのゲームが気になっているそうですが、何か理由があるのでしょうか？

すぎやま　ゲーム機が高性能になってますよね。でもゲーム機の能力が上がれば上がるほど、開発は大変になるしゲームのボリュームは大きくなる。出来上がったものは確かにおもしろいけれど、**遊ぶのに相当な覚悟がいる**でしょ。手軽にちょっと時間つぶしで遊ぶには、いまのところゲームボーイですよね。iモードのゲームは手軽に遊べるゲームにならざるを得ないでしょう？　そういう面で注目しているんですよ。

――制約があるからこそ、生まれる楽しみっていうのはありますよね。

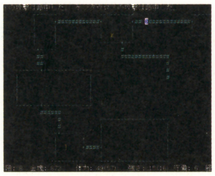
すぎやま　**ゲームのルールがおもしろければいい**んですよ。キャラクターのグラフィックなんて本来はただの記号なんです。これは敵です、これはアイテムですといったような。だから初期のパソコンゲームの名作、『ローグ』（※4）なんていうのは完全に○×印の記号だけだったわけでしょ。でもおもしろかった。

――そうですね。

すぎやま　ツールであったはずの記号がひとり歩きして、**いつのまにか主役になってしまった**。また日本のゲームマスコミがゲームとしてのおもしろさを忘れて、派手なグラフィックばかりを評価してきた。それにつられてハードメーカーがとんでもないハードを作る。そのハードのために今度はゲームメーカーが、グラフィックだけに凝ったものを作ってしまう。そういう悪循環のもとに、**貧弱な映画**

※2　立川（たちかわ）文庫
明治の末から昭和の初めころまで、当時の少年向けに書かれた娯楽小説。現在で言うところの"ヒーロー列伝"にあたるもの。とくに人気のあったのが『真田十勇士』もの。猿飛佐助などのヒーローを生んだ。

※3　豆カメラ
1950年代に流行した超小型のカメラ。名作映画『ローマの休日』や『007』シリーズなどで登場する。通常のカメラが使用する35ミリ幅のフィルムに対して8ミリや4ミリなどのものを使用。



※4　『ローグ』
1980年登場したパソコンゲーム。現在のダンジョンRPGと呼ばれるゲームの元祖。「死んだらすべてのセーブデーターを失う」という設定が、独自のスリルを生んだ。

ゲームの規格も世界統一にしてもらいたい

みたいなゲームが出来上がってゆく。でも、どんなに映画に対抗しても、**ハリウッドの映画には勝てないですよ。**

――いまの技術では無理ですよね。

すぎやま　ゲームでスピルバーグと勝負するっていうのは、方向性として違うと思う。**あくまでゲームとしておもしろいかどうか**、楽しいかどうか、それが本質だから。そうするとゲームボーイやiモードのゲームとか、本質で勝負せざるを得ないっていう宿命があるから、ある種ゲームを**原点に引き戻す力になる**のではないかと思うんです。そういった観点でいまiモードに興味があるわけです。

――確かに『ポケットモンスター』がヒットして、制作者もいろいろ気づいたと思うんですけどね。

すぎやま　そうですよね。

――たとえば、小説は文字だけで書かれているので、主人公の外見や声みたいなところをイマジネーションで埋めていく楽しみがありますよね。それと逆の状態なんでしょうか？

すぎやま　そうね、極端にいってしまうと、**ポリゴンはイマジネーションを拒否する。**

――楽しみを奪われているということですか？

すぎやま　そう。

――メディアとしては、見栄えがする、誌面に栄えるといったところに飛びついたと思うんですよ。単純に驚きもあったでしょうし。

すぎやま　そうだよね。でもそれは**映画だったらあたり前じゃない**。ゲームの世界だけで比較して驚いてる。それは井の中の蛙だと思う。ゲームの中だけ見れば、スゴイかもしれないけど、映画ではたいしたことないじゃない。でも『ポケットモンスター』は**ゲームにしかできないことをやっている**わけですから。

――そうですね。

すぎやま　しかもあらゆるゲームマスコミが『ポケットモンスター』が出たときに、レビューで最低の評価をしたわけですよね。これについては**ゲームマスコミが反省しなきゃいけない。**

――そのへんは考えていかないといけないですね。

すぎやま　『ポケットモンスター』で気づいて、ゲームマスコミが少し考え直してもらわないと困りますね。このまんまハードの開発競争や莫大なプログラム競争をやっていると、採算も合わなくなるし、ゲームの本質がないがしろにされて**遊ぶ人が辛いだけ**になっちゃったらゲーム業界も終わりですから。

――たしかに消費者として見た場合に、5年でフォーマット自体が変わっちゃうのは疑問を感じます。

すぎやま　そういう意味では、フィリップス社は偉かった。音楽CDの規格を全部公開して、世界統一規格にしたでしょ。絶対そうあるべきですよ。ゲームの規格も世界統一規格にしてもらいたいね。

――そうですね、賛成です。ちなみにそのほかに遊びといえば何でしょうか？

すぎやま　野球観戦。野村監督のファンですね。シンキングゲームが好きだから、野村監督。

――なるほど。野村監督のID野球ですね。

すぎやま　そうだね、きちんとデータを取って、それに基づいて作戦を練って勝とうっていう。僕が考える野球の監督とチームの関係って、**指揮者とオーケストラの関係とかなり近い**ものなんですよ。

――そうなんですか？ オーケストラと指揮者の関係って、どういう仕組みになっているんですか？

すぎやま　オーケストラの指揮っていうのは、ピアノを弾くのと同じですよ。ただピアノは無機物だけど、オーケストラは人間の集団だから、コミュニケーションみたいな要素が複雑にからんでくるので、ピアノよりも扱いが難しい楽器だよね。でもオーケストラの指揮者がタクトを振っているのは、本質的には**ピアノを弾くような作業なんです。**

――なるほど。頭では理解できました（笑）。ちなみに戦略という意味では、最近ではサッカーがクローズアップされていますよね。監督の作戦をいかに実現していくかというところで。

すぎやま　サッカーの場合は試合が始まると、瞬間の指示ができないでしょ。そんな暇ないわけ。だからどちらかといえば**サッカーはアクションゲーム、野球はシミュレーションゲーム**でしょ。そういう本質的な違いがある。

――サッカーは時間が決まってるけど、野球は決まっていないし？

すぎやま　そう。だからサッカーより、野球のほうがシンキングゲームだね。

――日本人はシンキングゲームって得意なんでしょうか？

すぎやま　昔から好きなんじゃないの。碁や将棋は完全にシンキングゲームだし。昔の双六（スゴロク）もそうだし。盤双六（※5）といって、もとはバックギャモンなんです。いまみんなが知ってるものは、絵双六といって、『東海道五十三次』とかを題材にして江戸時代にできたもので比較的新しい。

――それは知りませんでした。双六といえば、人生ゲームだとばかり思っていました。

すぎやま　いずれにしても日本人はシンキングゲーム好きだと思います。**だから『ドラゴンクエスト』が爆発的に売れたんでしょう。**シンキングゲームは欧米より日本のほうが人気があるよ。

――なるほど。では、すぎやまさんにとっての遊びの本質ってなんですか？

すぎやま　さきほども言いましたけれど、やっていて楽しいこと。それに尽きる。

――それでは、職業になさっている音楽も遊びですか？

すぎやま　**やってて楽しいから。**

――音楽の楽しさって何でしょう？

すぎやま　演奏するよりは、作ることが楽しいかな。

――それはご自分で楽器を弾きながら、譜面におこしていくという作業が？

※5　盤双六
ふたりプレイの日本の伝統的レースゲーム。24の区画の上を各自15個の駒を置き、交互に2個のさいころを振って進め、先にゴールに入れた方を勝ちとする。西洋のバックギャモンに類似している。

すぎやま　作曲は楽器を弾いてじゃなくって、頭で考えてしますね。ピアノで弾いたりするのはあくまでも確認のための作業ですから。思った音やハーモニーの響きを確認するだけ。

――作曲のためのソフトが、頭に入ってるわけですね。

すぎやま　というか、**頭の中で音楽が鳴る**。

――スゴイですねえ。

すぎやま　それがプロの仕事だと思ってます。プロは音を出すまえに音楽が頭の中にあって、それを具体化する。**具体化するために技術が必要なんです**。たとえば写真の場合、僕はアマチュアだからたくさん撮って、そのなかからよく撮れたものをアルバムに残すわけです。偶然に頼ってますよね。でもプロのカメラマンは写真を撮るまえに映像が頭の中にあって、それを具体化するだけ。それは音楽でもそうだし、プロの料理人でも同じ。

――それは職業にしているということ以上に、才能の問題ですね。

すぎやま　そうだね。人間それぞれ違った才能があって、音楽向きの才能がある人もいるし、料理向きの才能の人もいる。ビジネスだって体力だってそう。**いろんな才能がある**わけ。

――そうですね。

すぎやま　ボクの場合は音楽向きだったから音楽をやっているということです。

――それは最初からあったものですか？

すぎやま　最初からあった部分もあるだろうね。でも感受性豊かなころにいい音楽をいっぱい聴いて、**感性を磨く努力はしました**。やっぱり才能だけじゃダメだよ。ある名言があってね、「結果というのは才能＋努力じゃなくって、才能×努力だ」って。いくら天才でも努力がゼロだったら、かけ算してもゼロなんですよ。逆にものすごく努力しても才能がゼロだったら、やっぱりゼロ。だからかけ算。才能と努力、両方数値があって、はじめて数字が出る。

――それってある意味で残酷な話ですよね。

すぎやま　いや、人には何かしらの才能はありますよ。**自分の才能に気がつくかどうか**、そして努力するかどうかでしょう。

――なるほど。すぎやまさんにとって音楽というのは、仕事である以前に、遊びであり、ライフワークなんですね？

すぎやま　そうですね。とくにゲーム業界はさ、**遊びだったのが仕事になっちゃった人**がいっぱいいるからね。中村光一さんなんかその典型だよね。『ポケモン』の田尻さん(※6)とか、元祖プロゲーマーでしょ？

――でも遊びを職業にするのって、どうなんでしょう？よくいちばん好きなことを仕事にしてはいけないっていうじゃないですか。

すぎやま　できるならやったほうがいい。「好きこそ物の上手なれ」っていうことわざもあるから、逆に**好きでないことを仕事にしちゃダメ**ですよ。幸い、ボクの場合は音楽以外にも趣味がいっぱいあるから遊びには困らないしね(笑)。

インタビュアー／編集部　堤俊浩
2000年6月13日 すぎやま氏自宅にて収録

おしらせ

『ドラゴンクエスト・コンサート』

いよいよ発売される『ドラゴンクエストVII』～エデンの戦士たち～の発売とほぼ同時に、『ファミリーコンサート～ドラゴンクエストの世界～』というコンサートが行われる。オーケストラの指揮をするのはもちろん、すぎやまこういち氏。おなじみのドラクエサウンドや楽しいトークが盛りだくさんのこのコンサートは、8月23日には東京のサントリーホールで、8月27日には名古屋のしらかわホールで計2回行われる。問い合わせ先は、サウンドギャラリー（東京、8月23日分）／☎03・3351・4041、しらかわホール（名古屋、8月27日分）／☎052・222・7117まで。

交響組曲『ドラゴンクエストVII』エデンの戦士たち＋オリジナルサウンドトラックCD発売

2000年9月6日にオーケストラで奏でる交響組曲『ドラゴンクエストVII』にゲームのオリジナルサントラを収録した2枚組のアルバム『交響組曲『ドラゴンクエストVII』エデンの戦士たち＋オリジナルサウンドトラック』が発売される。それに先立って8月23日には、これまでのドラクエミュージックをオーケストラで演奏したドラゴンクエスト・シリーズ全5タイトルが発売だ。買って聴いて遊ぼう！

交響組曲ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち＋オリジナルサウンドトラック／3800円（税込み）
ドラゴンクエスト・シリーズ全5タイトル／各2345円（税込み）

クロストーク連載

あそぶのうみそ

そのじゅう

すぎやま こういち

フジテレビでディレクターとして『ザ・ヒットパレード』など多数の番組を演出。同時にコマーシャル音楽の作曲家としても活躍。ドラゴンクエストシリーズの作曲以来ゲームミュージックの草分け的存在。自宅のほかにゲーム専用の部屋を持つ大のゲームフリーク。1931年東京生まれ。

※6 **田尻 智氏**
世界的大ヒットとなった『ポケットモンスター』の生みの親。『ポケモン』を製作した田尻氏が社長をつとめるゲームフリークは、もともと、田尻氏が製作したゲーム攻略専門の同人誌の誌名だった。

モノマニア2000

新作ソフトにCDに、スニーカーやらお菓子まで。ちょっと気になるモノたちを紹介していくモノマニア開設です。

ポケモンと過ごす夏 夏限定グッズ特集！

いまや日本のみならず、世界中で大人気のポケモン。驚くほどの人気に合わせて、ポケモングッズだって数え切れないほど発売されている。モノマニアではそのなかでも、夏ならではの季節モノグッズを大紹介しよう。海に山に、いろんな場所でポケモンといっしょに夏を過ごしてはいかが？

テント

●ピカチュウテント
●価格／3980円
●サイズ／100×120×100
(単位はセンチメートル)
●ワンタッチで開くこのテント、見てわかるようにピカチュウの形をしているのが大きな特徴だ。基本的には室内用なんだけれども、収納バッグがついているので持ち歩くにもとても便利。サイズは大人にはキツイ？

フロート

●ピカチュウフェイスフロート
マリルフロート
●価格／それぞれ3800円
●海やプールでプカプカ浮かべて楽しめるポケモンの形をしたフロートだ。ワニやイルカの形をした"いかにも"なものよりよっぽど楽しめそうでしょ。ピカチュウは顔の形、マリルは全体をかたどってあるのだ。

浮き輪

●ポケモン浮き輪
●製造元／トミー(ほかもすべて同じ)
●価格／Mサイズ1200円、Lサイズ1500円
●夏といえばやっぱり海、海といえばこの浮き輪でしょう。キャラクターは『ポケモン金・銀』に登場したものを含む最新バージョンなのだ。Lサイズは直径60センチメートルのサイズで大人でも十分使えるぞ。

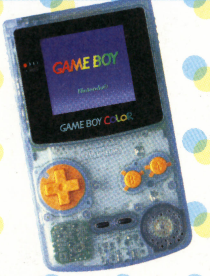
アイスメイク

●ポケモンアイスメイク
●価格／780円
●お気に入りのポケモンの形をしたアイスが作れちゃう、自作派にはぴったりのアイテムだ。型を閉じてから、流し込むのでスティックもつけられる。ピカチュウ、ピチュー、ワニノコ、ヒノアラシ、チコリータ、ハネッコと6種類のポケモンの型を装備。

Nendo Graphic squadと bit TOUR's のコラボレーション

●bitTOUR's オリジナルTシャツ ●価格／3800円
●『巨人のドシン1』のロゴデザインを担当したことでも知られるグラフィックデザインチーム、ネンドグラフィックスのデザインによるTシャツが、渋谷bitTOUR's(http://www.bittours.com)と神戸ファッション美術館にて販売中。このデザインにピンときたら要チェック！ほかにも各種ゲーム系TシャツがbitTOUR'sで販売中。ゲームを"身につけていたい"アナタにオススメだ。

TSUTAYAから限定夏色 ゲームボーイカラー発売！



●ゲームボーイカラー・ウォーターブルー
●価格／6800円(8月5日発売)
●夏にぴったりのスケルトンのゲームボーイカラーが登場。現在、全国のGameTSUTAYA(TSUTAYA online http://www.tsutaya.co.jp)で予約を受付中。さらに発売記念として、8月5日から31日の期間にゲームボーイカラーソフト(特価品を除く)と本体をセットで購入すると500円割引の特典がつくぞ。

ダイエーからは ツートンカラーが再登場！

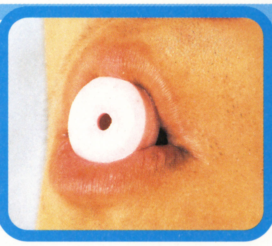
●ゲームボーイカラー・クリアオレンジ&クリアブラック
●価格／6780円
●限定カラーのゲームボーイをもうひとつ。こちらはクリアオレンジとクリアブラックのツートンカラー。取り扱いは全国のダイエー約200店舗となっている。昨年秋にはダイエーホークスの優勝を記念して販売され、好評を博しての再販売となる今回。個数限定ですでに発売中となっているのでお早めにどうぞ。

だがしのヒミツ リベンジ

奥さん！ 帰ってきましたよ、そうですそうです、いつものアレですよ。2000年期を迎えて某調査組織と同様、抹殺されていた駄菓子ミステリー調査隊(DMR)ですが、めっきりスペース減で帰ってきちゃいました。この世のあらゆる駄菓子を調査しますよ！

今日も今日とてフエラムネでピーッ!!

復活第1弾はフエラムネ。タテ向きにくわえて息を吹き込めば、ホラ心地良い音色が。そのヒミツはラムネ内部の空洞にある。空気の入口と出口にある狭い穴にくらべ中の空間が広いため、ここで空気が響くのだ。製造過程でタテ半分のラムネをふたつずつ貼りあわせられるのだが、具体的な方法は特許なのでナイショよ。



フエラムネ大活用!!

●運命にもてあそばれるふたりに ふたつのパーツからなるフエラムネ。これは愛し合っているのに両親に反対されているラバーズにオススメだ。半分に分けて持っていれば、巡り合ったときの目印になるのだ！
●欲張りなアナタに 一粒で二度おいしい。フエガムとフエラムネをくっつければ、そんなお得感を得られるぞ。

フエラムネ

●製造・販売／コリス
●価格／20円(4粒入り。ほかにおもちゃつきのバリエーションもあり)
●毎月800万粒も作られる、駄菓子界のホームラン王。ほかにフエガム、フエキャンディも製造中。フエチョコは残念ながら企画中止だとか。

PRESENT やりました！ プレゼントです！ ウェルカム！ フエラムネ、フエガムを箱入りセットで3名様にプレゼント！ 応募方法は24ページに。

©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

ミニモノ情報

夏モノポケモングッズはほかにもまだまだあるぞ。たとえば虫とりあみや、ポケモンの立体キャラクターがついた砂あそびグッズなど。実際にお店で探して歩くのも楽しいかもね。

今月の取材拒否

ようやく復活した駄菓子のヒミツ。今月早くも1件、取材拒否されてしまいました。これもDMRがまだまだ世間に浸透していない証。すべての駄菓子を食べつくすまで精進です。

情報募集

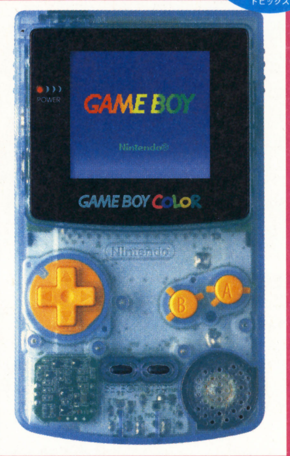
モノマニア2000では読者の情報やリクエストを募集中。取り上げてもらいたいモノや、知る人ぞ知る駄菓子情報を書いて編集部モノマニア2000まで送ってくださいね。

09 マンスリーニュース&トピックス

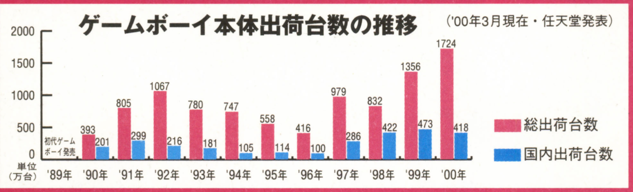
一億台ものゲームボーイが全世界を席巻!!

TOPICS トピックス

6月16日、ゲームボーイシリーズの国内外での累計出荷台数が1億台を突破! このうちの70パーセント強は、欧米など海外市場向けへの輸出となっているが、'96年から続くポケモン人気と、'98年10月に登場したゲームボーイカラーの好調な伸びが、この結果につながったようだ。ちなみに、ファミリーコンピューターの累計出荷台数は国内外合わせては6171万台('00年5月現在)、プレイステーションは7292万台('00年3月集計)となっている。価格帯や気軽に遊べる携帯機ということを差し引いて考えても、驚異的な数字といえるだろう。さらに、'89年4月の初代ゲームボーイの発売から11年を経て、小型化やカラー化など4度のモデルチェンジが行われてきたが、いまだに現役ハードとして新作ソフトが発売されているという息の長さも見逃せない。日本人にいちばん"なじんだ"ハードとも言えるだろう。ゲームボーイ人気はまだまだ衰えそうにない!?



⬆➡任天堂のホームページ(写真上)でも特集が組まれたのだ。写真右は、TSUTAYAが今夏限定で出すオリジナルカラーモデル。



ニンテンドウ64ピカチュウバージョンのカラーリングが変更に

HAPPENING 事件

先月号の本誌ニュースページでお伝えして、さっそく読者からの多数の反響が寄せられている"ピカチュウニンテンドウ64"だが、2色用意される本体バリエーションのうち、ブルー&イエローのカラーリングが若干変更された。本体上面の青が明るくなり、ピカチュウの黄色とのコントラストがさらに鮮やかなものになっているぞ。なお、本体サイズ(幅292ミリ×奥行き189ミリ×高さ81ミリ)や、7月21日の発売日、希望小売価格の14000円(税別)については変更されていない。

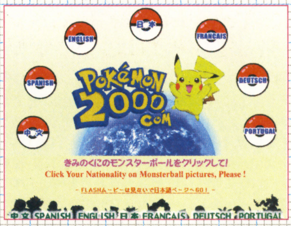
⬆ちなみにこのモデル、欧米でも今年中に発売される予定なのだ。

© 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

ワールドワイドなポケモンHPだ!

INFORMATION 情報

ポケモンの新たな情報発信地が誕生! 7月4日から、7ヵ国語で配信されるポケモンの公式ホームページが開設された。フォローしているのは日本語をメインに、英語、フランス語、ドイツ語、スペイン語、ポルトガル語、中国語。映画やテレビ、ゲームなどの最新情報を無料でゲットできるぞ。さらに、今後はメールマガジンによる情報サービスやアンケートの実施なども予定されている。新ポケモンの公募や意見交換など、このホームページが意外な展開を見せる可能性ある。ホームページのURLは「http://pokemon2000.com」だ。ファンならずとも見逃すな!!



⬆このHPを見ていれば、知らないうちに外国語の勉強になっちゃうかも!?

News Headline
2000-06-11～2000-07-10

06-11 ●WBA世界ライト級タイトルマッチは、同級10位の挑戦者・畑山隆則が王者のヒルベルト・セラノを8R2分30秒KOで下し、王座を獲得、2階級制覇を達成

06-13 ●マイクロソフト社、反トラスト法(独占禁止法)違反訴訟でワシントン連邦地裁が出した分割命令の判決を不服として、ワシントン連邦高裁に控訴

06-14 ●韓国の金大中大統領と朝鮮民主主義人民共和国の金正日総書記が、南北統一推進など五項目の南北共同宣言に署名、合意

06-16 ●皇太后さま、老衰のためご逝去。97歳は歴代皇后の中でも最長寿
●全日本プロレスを退団した三沢光晴が新団体の旗揚げを発表

06-18 ●F1世界選手権シリーズ第8戦カナダGP決勝はミハエル・シューマッハが優勝、今季5勝目を挙げる
●男子ゴルフの今季メジャー第2戦、全米オープン選手権(ペブルビーチ・ゴルフリンクス)において、タイガー・ウッズ(米国)が通算12アンダーで初優勝
●第68回ル・マン24時間耐久レース(サルテサーキット)は、アウディR8のフランク・ビエラ(ドイツ)、トム・クリステンセン(デンマーク)、エマニュエル・ピロ(イタリア)組が優勝
●サッカーキリン杯の日本代表ーボリビア戦は2ー0で日本が勝利

06-19 ●1987～89年に首相に就任した竹下登元首相が呼吸不全で死去。76歳
●大阪証券取引所に開設された新株式市場「ナスダック・ジャパン」の取引が上場第1号8銘柄で始まる
●競走馬グリーングラス(牡28)が死亡

06-21 ●岡山県の高3男子が所属する野球部の下級生部員4人を金属バットで殴打して重軽傷を負わせ、さらに母親を殺害

06-25 ●第42回衆院選の投開票が行われ、自民党は、公明、保守を加えた与党三党で269議席を確保。投票率は小選挙区で62.49%、比例代表は62.45%
●女子バレーボールのシドニー五輪世界最終予選兼アジア予選が終了、日本は通算3勝4敗で参加8ヵ国中6位に終わり、五輪出場権獲得を逃す
●中央競馬の第41回宝塚記念はテイエムオペラオー(和田竜二騎手)が優勝。復活が期待されたグラスワンダーは、レース中に左脚を骨折して6着に敗れ、引退・種牡馬入りが発表される
●ボクシングの元統一世界ヘビー級王者マイク・タイソン(米)は、ルー・サバリース(米)とのノンタイトル戦を行い、第1ラウンド38秒でサバリースを倒す
●二輪ロードレース世界選手権シリーズ第8戦オランダGP決勝(アッセンサーキット)で、500ccクラスはアレッサンドロ・バロス(ホンダ)が、250ccクラスは宇川徹(ホンダ)、125ccは宇井陽一(デルビ)が優勝

06-26 ●三宅島で火山活動によるとみられる有感地震が群発、噴火のおそれもあるとして一時的に避難勧告が出される
●フジテレビ系音楽番組「HEY! HEY! HEY!」で司会の浜田雅功が、ゲストの宇多田ヒカルに「倉木麻衣はおまえのパクリや」と発言

学生の醍醐味、夏休み！ ゲーム三昧で徹夜！ 目覚めたらまた即ゲームでエンドレス！ ……これって、64+編集部が送ってる毎日と同じか？ 締め切り間際になっても原稿が上がらず、あたふたするところまで同じじゃなくていいのに。皆さんは、宿題はキッチリ終わらせてくださいね。

ニンテンドウスペースワールドの概要が発表！

EVENT イベント

いよいよ間近に迫ってきた「ニンテンドウスペースワールド2000」の最新情報をお届けしよう。開催日は8月25日（金）～27日（日）の3日間、場所は幕張メッセで入場料は無料。気になる出展内容だが、まずはゲームボーイアドバンスの体験コーナーの設置が決定！ タイトルは未定だが、期待のハードにいち早く触れるチャンスというわけだ。このほかに、『ポケモンスタジアム金銀』でのエキシビジョンリーグや『マリオテニス64』の全国大会決勝などのイベント開催、新作ソフト体験コーナーの設置が予定されている。次号でも詳細をお届けするぞ！

↑去年のスペースワールドでは『ポケモン金・銀』などが目玉ソフトだった。

最新のおもちゃが幕張メッセに集合 ワールドホビーフェア開催

EVENT イベント

最新のおもちゃや新作ゲームソフトが多数出展された"第12回次世代ワールドホビーフェア"が6月24～25日の2日間、幕張メッセで開催された。任天堂のブースでは『マリオテニス64』が出展され、ソフトの制作者である高橋兄弟のイベントが行われたほか、特設テニスコートでショートテニスを体験できたのだ。さて、今回の会場で活気を見せていたのは、『ポケモンカード』など各種のトレーディングカード。展示ブースの対戦コーナー以外でも、会場の隅などで思い思いにカードを広げて、対戦する姿も多く見られた。また、会場のみでの限定販売となったカードも多数あり、"ポケモンカード"の新作は発売から1時間弱で売り切れるという人気ぶりだったのだ。

←やや天候が悪かったものの、会場は大盛況。

←マリオもショートテニスに参加していたのだ。

マリオといっしょにテニスを楽しもう！

SCOOP スクープ

『マリオテニス64』で目一杯遊んだら、つぎは身体を動かして楽しもう！ 今年の夏休みに開かれる「スーパーマリオテニスフェスタ2000」では、実際にショートテニスを体験できるぞ。さらに『マリオテニス64』の勝ち抜き対戦が行われ、これに優勝したペアは「ニンテンドウスペースワールド2000」に招待され、全国大会決勝で戦えるのだ。親子で頭と身体に汗をかく一日を過ごしてみてはいかが？

「スーパーマリオテニスフェスタ2000」開催地と日時

- **7月26日（水）仙台会場** メイフェアプラザ・仙台ワッセ／3F大ホール
- **7月30日（日）福岡会場** シーホークホテル／アルゴス
- **8月9日（水）札幌会場** アクセスサッポロ
- **8月12日（土）名古屋会場** 名古屋国際会議場／イベントホール
- **8月15日（火）大阪会場** マイドームおおさか
- **開催時間：9:00～16:00**
- **入場：無料**

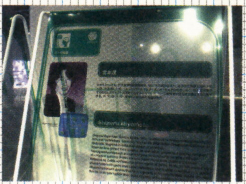
➡マリオも会場に応援に駆けつけてくれるぞ！

20世紀のゲームを知る テレビゲーム展開催中

EVENT イベント

神戸ファッション美術館において、"BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展"が8月29日まで開催されている。このイベントでは、アーケードや家庭用を問わず、ゲームの歴史やハード・ソフトの進化、さらにゲームクリエーターや社会現象などにも目を向け、解説・展示しているのだ。また、展示されているゲームは、一部を除いて自由に遊べるようになっているぞ。夏休みにテレビゲームの歴史を知る、というのも有意義かもね！

←単なるゲームの展覧会とはひと味違うのだ。



←ゲームクリエーターの紹介コーナーもある。

06-28 ●早ければ2001年のF1参戦を目指していたトヨタ自動車が、開発中のエンジンが国際自動車連盟（FIA）の規格に合わず、参戦を2002年まで延期を発表

06-29 ●雪印乳業大阪工場で製造された"雪印低脂肪乳"を飲んだ人が食中毒に。製造工程でのバルブ部の洗浄など、ずさんな管理が原因と見られる
●米ソニー社、プレイステーションのエミュレーター『Virtual Game Station』を開発・販売した米Connectix社に対する特許訴訟を自発的に取り下げる

06-30 ●ホンダ、2001年より英国のF1レーシングチームであるジョーダングランプリに、排気量3000ccV型10気筒エンジンを供給することを発表

07-01 ●伊豆諸島で強い地震があり、震度6弱の揺れを記録した神津島で十数ヵ所に渡るがけ崩れが発生
●宇多田ヒカル初のコンサートツアーが国立代々木競技場第1体育館でスタート

07-02 ●サッカーの欧州選手権決勝は、フランスが延長戦の前半でVゴールを決めて2ー1でイタリアを下し、'84年大会以来4大会ぶり2回目の優勝を飾る
●F1世界選手権シリーズ第9戦フランスGP決勝はデビッド・クルサードが優勝

07-03 ●ドリームキャスト用ソフトが不正コピーされインターネット上に流出していることが明らかに

07-04 ●第148回特別国会が召集され、自民党の森喜朗総裁が第86代首相に選出
●ファミコン用ソフトを違法コピーし、インターネット上のHP「ファミコン決死隊」から無償ダウンロードさせていたグループを摘発、主犯格の4人が著作権法違反（公衆送信権侵害）の容疑で逮捕

07-06 ●6月21日に発生した、下級生殴打と母親殺害の容疑などで指名手配されていた岡山県の高3男子が秋田県で逮捕

07-07 ●6月26日放送の「HEY! HEY! HEY!」での浜田雅功の「倉木麻衣はパクリ」発言に対し、倉木の所属事務所が抗議文を発送。フジテレビと吉本興業は「誠意を持って対応します」とコメント

07-08 ●九州・沖縄サミットにおける、米、英、独、仏、カナダ、イタリアの7カ国（G7）の蔵相、欧州連合（EU）の代表が出席する蔵相会議が始まる
●テニスのウィンブルドン選手権女子シングルス決勝は、ヴィーナス・ウィリアムズ（米）が、昨年の覇者リンゼイ・ダベンポート（米）を破って初優勝
●上野動物園のメスのジャイアントパンダ、トントン（童童）が死亡。14歳

07-09 ●テニスのウィンブルドン選手権男子シングルス決勝は、ピート・サンプラス（米）がパトリック・ラフター（オーストラリア）を下して4年連続7度目の優勝

07-10 ●テニスのウィンブルドン選手権女子ダブルス決勝は、ビーナス＆セリーナ・ウィリアムズ姉妹（米）が杉山愛＆ジュリー・アラール・デキュジス組（仏）を破り優勝。ヴィーナス・ウィリアムズは女子シングルスに続いて二冠を達成

09 マンスリーニュース&トピックス

近未来が目のまえに!? ホンダP3歩行デモ

INFORMATION 情報

7月1日・2日の両日、ホンダ本社「ウェルカムプラザ青山」において、ホンダの誇る自立歩行人間型ロボット"P3(ピースリー)"の歩行デモンストレーションが一般向けに初公開された。大勢の人が見守るなか、階段の上り下りでもバランスを崩すことなくスムーズに歩くP3の姿に、会場の人々からは思わず驚嘆の声がもれていたぞ。P3は、7月21日(金)から8月6日(日)まで東京ビッグサイトで行われる「21世紀夢の技術展」へも出展され、デモンストレーションを行う予定。ぜひ会場に行き、近未来の足取りをキミのその目で確かめてほしい!

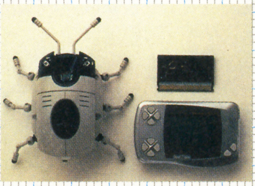
←ホンダの企業CMでP3を見たことがあるという人も多いのでは?

←P3の運搬は、専用のワゴン車で行われる。

先行発売の限定カラー"ワンダーボーグ"が即日完売!

HAPPENING 事件

P3よりもさらに身近で近未来を実感できるロボット、それがこの完全自律型昆虫ロボット"ワンダーボーグ"(12000円/税別)。ワンダースワンで動作パターンなどがプログラミングできることで、1999年秋の東京ゲームショウでの発表以来、注目を集めていた。そこでバンダイは、シリアルナンバー入りの限定カラーモデルの先行予約販売をインターネットで受け付けたところ、開始から約8時間で、用意した1000個が完売となったのだ。今後バンダイでは、ワンダーボーグの専用ホームページ(http://www.swan.channel.or.jp/borg/)を充実させ、ユーザーどうしの情報交換の場を設けたり、今後の販売についての告知を予定しているとのこと。これからが楽しみだね!



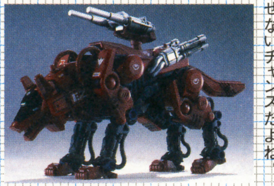
←なりは小さくても本格派のワンダーボーグ。

© BANDAI 2000

GB『ゾイド』で限定仕様のコマンドウルフを入手だ!

INFORMATION 情報

8月にトミーから発売が予定されているゲームボーイ用ソフト『ゾイド　邪神復活!～ジェノブレイカー編～』は、ゾイドで闘い、ゾイドを集めて育てるRPG。このソフト初回生産分に、オリジナルカラーのコマンドウルフが同梱されることが決定したぞ! 帝国軍仕様のカラーリングで、もちろん非売品。このソフトの初回生産分を購入した人にしか、手に入れるチャンスはない。いますぐお店に予約しよう!



←ファンなら絶対見逃せないチャンスだよね。

ドリ王決定!『ミスタードリラー』ゲーム大会開催

EVENT イベント

ゲームボーイでも大人気の『ミスタードリラー』。そのプレイステーション版による大会が7月1日、INTI渋谷で行われた。当日、会場に集まった参加者は総勢60名、ルールは「お試し500mモード」で、クリアータイムの速い順に上位から規定人数が勝ち抜くというもの。コンマ数秒を競う激戦で場内が大いに盛り上がるなか、決勝でのプレッシャーを跳ねのけて、2分9秒2というスコアで優勝を遂げたのは、横浜市の木股(きまた)氏だった。

←的確かつ速い操作に、会場から驚嘆の声が。

←中央にいるのが、見事に優勝した木股氏。

係争から約1年 ナムコとコナミが和解へ

TOPICS トピックス

ナムコとコナミの特許侵害問題に関する一連の係争騒動に、ついに終止符が打たれた。

発端となったのは、'99年6月7日にコナミが『ビートマニア』の特許を侵害したとして、ジャレコの『VJ』に対して行った販売差し止めの仮処分申請だった。さらに'99年7月23日、「『VJ』の設置が特許の侵害につながる」という理由で、アミューズメント施設経営のナムコを相手取り、特許権侵害の仮処分申請をした。これに対してナムコは、'99年10月27日にコナミのプレイステーション用ソフト『実況パワフルプロ野球'99開幕版』のロード画面が特許を侵害しているとして販売・製造差し止めの訴訟を申請、争いが本格化したのである。

両社は7月3日、それぞれが有する知的財産権を互いに尊重し、申請の取り下げでこの問題を解決することに合意。さらに、海外における知的財産権問題の解決にも協調して対処することも発表された。ファンとしてもひと安心といったところだろう。

ゲームソフトの流通に一石 TVゲーム協議会が説明会

TOPICS トピックス

6月15日、テレビゲームソフトを販売するショップや流通会社の計14社が参加する"TVゲームビジネス協議会"の説明会が行われた。今年度の事務局を務める明響社の浅沼丈二社長は、「SCEによる、プレイステーション2のインターネットでの割引販売は、多くの販売店に不安を与えた。ファミコンの頃から、販売を通じてゲーム業界の発展に寄与してきたと自負する我々としては、メーカーと協議を行うことで、現状の問題解決と健全な発展を目指したい」とコメント。また、中古ソフト問題については、「参加各社ごとの意見があり、協議会では扱わない方針」(浅沼氏)とのこと。ユーザーへのメリットが生まれることを願いつつ、今後の動向を見守りたい。

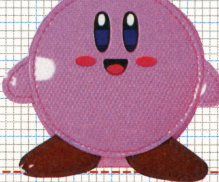
←中古問題も含め、はたして流通は変わるか?

先取り Next Month & Another Information

夏といえば、やっぱり欠かせないのが夏祭り! というわけで、今月号のカレンダーでは、その情報をフォローしてます。ぜひお役立てくださいね!

カービィの似顔絵ギャラリーに応募してオリジナルコインケースをもらおう

夏休みの特別企画として、「星のカービィ64似顔絵ギャラリー」が開催されるぞ! 似顔絵の対象となるのは、ニンテンドウ64用ソフト『星のカービィ64』に登場したキャラクターで、これ以外は応募しても無効になるので注意が必要だ。ただし、リック、カイン、クー、ナゴ、チュチュ、ピッチの似顔絵ならOK! 作品は、任天堂ホームページ(http://www.nintendo.co.jp/)の『星のカービィ64』コーナーのギャラリーに展示されるのだ。さらに、応募者全員のなかから、抽選で100名に"カービィオリジナルコインケース"(ハル研究所提供)をプレゼント! どんどん応募しよう!



←まんまるカービィのコインケース。かわいいです。

応募方法……官製はがきか、またははがきと同じサイズの紙を使用してください。応募の際には、◎郵便番号と住所◎氏名◎電話番号(以上必須)○ペンネーム(イラスト掲載時の名前)○年齢○E-mailアドレス(以上任意)の記入をお忘れなく。なお、応募作品は返却されません。

応募先住所……〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂株式会社 広報室 インターネット係

i-モードでクルマが当たる! ハドソンwebbeeを捜せ! キャンペーン

iモード公式ゲームサイト「webbee」でゲーム配信サービスを行っているハドソンが、利用者への感謝を込めて、豪華賞品が当たるキャンペーンを実施中! 「iモードのiMenuから「webbee」にたどり着くまでの、最後のコンテンツ番号は何番?」というクイズに答えて正解すれば、光岡自動車の「ZERO1」や「K−2」、カーナビが抽選で5名に当たるのだ。なお、キャンペーンへの応募は、iモードかその他のブラウザフォン、もしくはインターネット上からしかできないのでご注意を。締切は7月31日と間近に迫っている。急いで応募しよう!

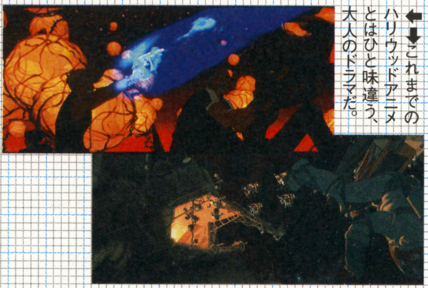
←製造終了で、いまや幻となったクルマなどが、もしかしたらキミのものに!?

<応募方法>

インターネットから……
「Webbee」サイト http://wwzw.webbee.net/
iモードから……
「webbeeハドソン」 http://www.webbee.net/i/
その他のブラウザフォンから……
URL入力にて http://www.webbee.net/m/

2Dと3Dが新次元で融合! 映画『タイタンA.E.』

"A.E."(地球崩壊後)15年、人類はエイリアン種族の"ドレッジ"に支配されていた。そんな中を生きる主人公のケールだったが、ある日、女性パイロットのアキーマと、ケールの父であるタッカーのかつての部下コルソとの出会いをきっかけに、かつて父が実現し得なかった「人類本来の世界を作る」ために動き出すことになる。はたしてケールは人類を救うことができるのか!? この『タイタンA.E.』では、宇宙船やその内部、武器、乗り物などは3DCGIで、登場人物は2Dで描かれ、さらに緻密な心理描写や人間関係の機微などが織り込まれるなど、従来のアニメを凌駕するクオリティに仕上がっているのだ。アニメの新時代を予感させるこの作品を見逃すな!



←→これまでのハリウッドアニメとはひと味違う、大人のドラマだ。

『タイタンA.E.』
製作/監督:ドン・ブルース/ゲイリー・ゴールドマン
声の出演:マット・デイモン、ビル・プルマン、ドリュー・バリモア ほか
配給/20世紀フォックス
8月上旬 日比谷映画ほか全国東宝系にてロードショー

©2000 TWENTIETH CENTURY FOX.

Monthly Calender

07-14 ～ 08-31

07-14(Fri)	ドカポン?! ミレニアムクエスト(ゲームボーイ)
	おじゃる丸 ～月夜が池のたからもの～(ゲームボーイ)
	あつめてあそぶくまのプーさん もりのたからもの(ゲームボーイ)
07-15(Sat)	
07-16(Sun)	F-1 WORLD GRAND PRIX 第10戦 オーストリアGP(スピールベルグ)
07-17(Mon)	
07-18(Tue)	
07-19(Wed)	サバイバルキッズ2 ～脱出!! 双子島!～(ゲームボーイ)
	ディアダニエルのスウィートアドベンチャー～キティちゃんをさがして～(ゲームボーイ)
	ハローキティのスウィートアドベンチャー～ダニエルくんにあいたい～(ゲームボーイ)
07-20(Thu)	海の日
07-21(Fri)	ファミ通64+9月号発売
	マリオテニス64(ニンテンドウ64)
	爆走デコトラ伝説 SPECIAL ～男度胸の天下統一～(ゲームボーイ)
	データナビ・プロ野球 (ゲームボーイ)
07-22(Sat)	サンヨーオールスターゲーム 第1戦(東京ドーム)
	WGP二輪ロードレース世界選手権シリーズ 第10戦 ドイツGP(ザクセンリンク)
	東京キャラクターショー2000(幕張メッセ ～23日まで)
07-23(Sun)	サンヨーオールスターゲーム 第2戦(グリーンスタジアム神戸)
07-24(Mon)	
07-25(Tue)	サンヨーオールスターゲーム 第3戦(長崎ビッグNスタジアム)
07-26(Wed)	
07-27(Thu)	鈴鹿8時間耐久ロードレース(鈴鹿サーキット)
07-28(Fri)	サクラ大戦GB 檄・花組入隊!(ゲームボーイ)
	K.O.ーザ・プロボクシングー(ゲームボーイ)
07-29(Sat)	
07-30(Sun)	F-1 WORLD GRAND PRIX 第11戦 ドイツGP(ホッケンハイム)
07-31(Mon)	バルーンファイトGB(ゲームボーイ)
08-01(Tue)	
08-02(Wed)	ねぶた祭り(青森 ～7日まで)
08-03(Thu)	Dance Damce Rebolution GB(ゲームボーイ)
08-04(Fri)	ソウルゲッター ～放課後RPG～(ゲームボーイ)
	ぞくぞくヒーローズ(ゲームボーイ)
	マジカルチェイスGB ～見習い魔法使い 賢者の谷へ～(ゲームボーイ)
	ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険(ゲームボーイ)
	ラブひなポケット(ゲームボーイ)
08-05(Sat)	第39回 日本SF大会(横浜 ～6日まで)
08-06(Sun)	仙台七夕祭り(仙台 ～8日まで)
08-07(Mon)	
08-08(Tue)	第82回 全国高校野球選手権大会開幕
08-09(Wed)	
08-10(Thu)	筋肉番付GB～目指せ! マッスルチャンピオン～(ゲームボーイ)
08-11(Fri)	ファミ通64+増刊号『マリオストーリー』&『マリオテニス64』わくわくブック 発売
	マリオストーリー(ニンテンドウ64)
	海底伝説! トレジャーワールド(ゲームボーイ)
	ご金魚物語(ゲームボーイ)
	トゥイーティー世界一周80匹をさがせ!(ゲームボーイ)
	ドン・キホーテが行く(ゲームボーイ)
	パーフェクトチョロQ(ゲームボーイ)
	なかよしペットシリーズ③かわいい仔犬 (ゲームボーイ)
08-12(Sat)	徳島阿波踊り(徳島 ～15日まで)
08-13(Sun)	F-1 WORLD GRAND PRIX 第12戦 ハンガリーGP(ハンガロリンク)
08-14(Mon)	
08-15(Tue)	
08-16(Wed)	
08-17(Thu)	
08-18(Fri)	
08-19(Sat)	
08-20(Sun)	WGP二輪ロードレース世界選手権シリーズ 第11戦 チェコGP(ブルノ)
08-21(Mon)	ファミ通64+10月号発売
08-22(Tue)	
08-23(Wed)	コロコロカービィ(ゲームボーイ)
08-24(Thu)	
08-25(Fri)	新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画(仮)(ゲームボーイ)
	ニンテンドウスペースワールド (幕張メッセ ～27日まで)
08-26(Sat)	
08-27(Sun)	F-1 WORLD GRAND PRIX 第13戦 ベルギーGP(スパフランコルシャン)
08-28(Mon)	全米オープンテニス (～9月10日まで)
08-29(Tue)	第82回 全国高校野球選手権大会開幕
08-30(Wed)	
08-31(Tue)	

From READERs

2ページにパワーアップしたフロムリーダーズも無事に第2回を迎えることができました。読者のみんなおはがきどうもありがとー！　このコーナーは読者の意見が命です。はがきが少ないと1ページに縮小ってこともありうるので、みんなガンガン送ってね！　本誌綴込みのアンケートはがきに書いてくれればオーケーだよ。でも、イラストは官製はがきや封書でね！

ご意見・ご感想

特別付録での攻略本はうれしい。とくに、新しいゲームの攻略本は出にくいので利用できてとてもうれしい。今後も特別付録は続けてほしい。
（山梨県　つんく　41歳）

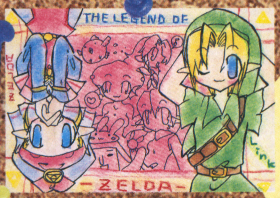
特別付録には、じつは攻略本のノウハウが注ぎ込まれているんです。だからこそ、あれだけの完成度に!!　あと、隠し味として“死にそうな担当編集者”ってのも入ってますけどね。テヘ☆
（編集部泊3日目の編集者）

ゼルダとかカービィのシールはとても喜びました。そういう物を私は、持ってないから……。いま、私は筆箱にそのシールを貼っています。でも、みんなにはないしょです……。
（新潟県　匿名希望　14歳）

30歳過ぎのオッサン（決して編集長を指して書いているのではない）が携帯にペタペタとカービィのシールを貼ってたら引くものがあるけど、14歳ならないしょにすることないよね。筆箱といわず、おでこにもペタペタ貼ってみんなに自慢しちゃおう!　（ゼルダのシールをN64のコントローラーに貼ってる編集者）

7月号の『Advance Now！』が興味深かったです。ウワサの記事を含め続報を期待しています。
（神奈川県　丹野晶義　26歳）

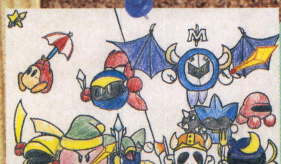
あの特集は良かったでしょ？　あの特集には書けなかったヤバネタのウワサもいっぱいあったけど、さすがに書けなかったのが残念。でも、これからも64+ではみんなが楽しめる情報を掲載していくのでお楽しみに！（ウワサ大好きな編集者）



⬅ 茨城県　佐藤ゆず
リンク＆ゼルダ姫のイラスト。パステルカラーの色合いがかわいいね。ゆずさんはもう『ムジュラ』クリアーしたのかな？

ファミ通64+のプレゼントコーナーで、ひとつ言いたいんですけど、当選者の発表を書いたほうがいいと思います。
（福岡県　みやっち　19歳）

そんなみやっちさんの意見にお答えして、今月号から当選者の発表をしちゃいます。今回当たらなかった人もめげずにじゃんじゃん応募してネ！！
（贈り物大好き編集者）



⬅ 大阪市　佐野俊幸
『カービィ』シリーズ最新作の発売まであと1ヶ月!　今度は『コロコロカービィ』に出てくるキャラを描いてね。

さすがバナナ!!
編集部を染めていくとは!!
（愛知県　ハイジ　15歳）

出版業界では有名な話ですが、バナナは古来より、編集部に大打撃を与える食べ物として怖れられています。ですから、お客さんが帰ったあと、バナナは速攻で処分されます。具体的に言うと、スタッフ全員で必死に食べるのです。バナナの撮影日は、3食バナナ!!　おやつもバナナ!!　じゃないと、編集部中がバナナ臭くなってしまうんです。恐ろしいでしょう!?　（いい加減バナナに飽きてきた編集者）

表紙のデザインがかっこよくていいのだけども、『ファミ通64+』という文字が目立たない。
（茨城県　萩原雄二　17歳）

かっきーよね〜。とくに『ファミ通64+』の“ァ”の字と“プ”の字がお気に入りです。っちっちゃくてまるいいから。なんで、あとは目立ってなくてもどーでもいい、っつーか。（村田エロ教頭）

⬅ 山口県
おーう゛ぁーろーど
アドレーヌがすごいけんまくで怒っているぞ！　カービィとワドルディが何か食べちゃったみたいだぞ。

久しぶりに7月号を買ってみたけど、『パワプロ』の12球団全データが載っていたのはうれしかった。いまはチョー忙しくてできないけど、いままですべての『パワプロ』をやってるから、ぜってーやる。あと、『ゼルダ』の特集を見てるとすげーやりたくなった。『時のオカリナ』よりもおもしれーよ。きっと。4日で30万本っつーのもビックリ。
（千葉県　転生相手募集中。　16歳）

いやいや、作るほうも久しぶり（なんと1年ぶり！）に7月号を作ってみてうれしかったですよ。いまもチョー忙しいのに毎日やってますよ『パワプロ』。8月号の付録を見て、サクセスをぜってーやってくださいね。
（いままですべてのサクセスでダイジョーブ博士失敗な編集者）

私が好きなコーナーはふたつ『ゲームのハテナ』と『あそぶのうみそ』です。前者は、26歳の私でもたまにはわからない言葉と、本当に深くさぐっている内容にいつも感心しています。後者のほうは、いつもためになるなぁーと思って読んでいます。ここに出てくる人たちの話を読んでいると、やっぱりおもしろいゲームっていうのは作る人が作るとこうなるんだなぁーとやはり感心しっぱなしです。
（東京都　ケンじじ　26歳）

マジですか？　それでは『あそぶのうみそ』担当替わってください！　いやぁ、あれ毎月毎月3時間分のテープ起こして、それから編集でしょ、けっこう大変なんですよね。たしかに、いろいろな話が聞けて楽しいんだけど、2ヵ月にいちどくらいがちょうどイイ感じよ。ちょうどよかった。頼まれてくれる？　（キューピー・コーワ・ゴールデン街）

おかえりなさい、増田DJ!!　今回『ポケモン放送局』はおもしろかったです。各町のキャッチフレーズもナイスだし、ちょっとしたガイドブックぽいし、それに少々脱線した欄外一口メモ“こんなポケモンはイヤだ”が、前にやっていた『ニンともカンとも』を思い出す。
（神奈川県　横濱kabitan　27歳）

『WIZござ』を『ニンともカンとも』と呼ぶところは、おぬし、通でござるな。http://www.gamelex.com内でも『WIZでごじゃるよ』というコーナーをやってるので見てね。　（忍者増田）

おはがき大募集!

“FromREADERs”では毎号テーマを決めて、アンケートはがきで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容でもぜんぜんオーケー！　採用者にはファミ通64＋オリジナルの図書カード&Tシャツをプレゼントしちゃうぞ。役立つ意見、無意味な意見などをドシドシ応募してくださいッ！　気になるつぎの募集テーマは『マリオテニス64』や『マリオストーリー』など、今夏はマリオで盛り上がろう！　というワケで『スーパーマリオ』がお題。大人気キャラクター、マリオに関する意見を書いてばんばん送ってね！
なお、こちらは11月号に掲載予定。アンケートはがきだけでなく、Eメールでも受け付け中！右のアドレスへ気軽にどうぞ！

募集するテーマは『スーパーマリオ』です。

ファミ通64＋オリジナル図書カード

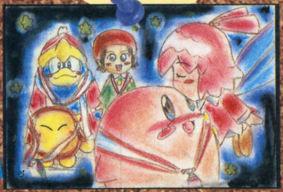
ファミ通64＋オリジナルTシャツ

あて先はこちら
〒151-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通64+編集部
FromREADERs係
Eメールはこちら
n64-plus
@ml.enterbrain.co.jp
件名：9月号FromREADERs係
＊住所・氏名・年齢・
ペンネームなども忘れずに＊

いま『ムジュラの仮面』で3D酔いになったので、同時に買ったスーパーファミコンの『かまいたちの夜』をやってんだけど、498円のわりにはおもしろい。
（神奈川県　ラーメン食いたい　31歳）

ファミ通が誇る伝説のゲーマー毛利名人は、『ムジュラの仮面』をプレイするまえに必ず酔い止めのクスリを飲んでました。さすがは伝説のゲーマーだな、と思いました。（毛利名人の隣の席だった編集者）

⬇ 宮城県　ぷりり
きゃ〜!　リボンがカービィにキスしてるよ〜！　照れてるカービィがかわいいね。みんなの顔が赤くなっちゃう！



苦情

8月号の表紙を見てかなりショックでした。自力でクリアーしてから鬼神の仮面を見たかったです。攻略記事はさけて読むことはできても、表紙はどうしても目についてしまって、せっかくの楽しみや驚きなどが半減してしまいます。だから私はいまとっても悲しいです。（大阪府　匿名希望）

ごめんなさい!!　カッコいいイラストだから表紙にしたんですけど、そういう人もいるんですね。でも、もう2度と鬼神の仮面の表紙は作らないと思うので、安心してね!!　ほかにも表紙にしてほしくないモノがあったら、いまから言ってね!!　（表紙担当の編集者）

ていうかムカついた。7月号の『ゲームコロッセオ』の記事を読んで、ワタナベリィ渡辺って人に。いったいどんなツラしてんだぁー！　歳はいくつだー！　俺が『ゼルダ』のおもしろさを教えてやる～。ていうかすんまそ～ん。（青森県　アホタールいかりや　27歳）

アホタールいかりやさん！　バカの話にムカついてはいけません。バカはしょせんバカです。たとえ、敵に果敢に立ち向かうりりしい"リンク"も、バカがプレイすればバカっぽくなってしまうのです。ああ……、私がバカに生まれたばっかりに、苦情がくるなんて。ていうかすんまそ～ん。　（バカナベリィ渡辺）

リニューアルして良くなったところが多いのですが、まえの『64+』のときに連載していた『ステーショナリーショーケース』や『駄菓子のヒミツ』がおもしろかったので復活してほしいですね～。（東京都　カモ　14歳）

そう復活！　この夏64＋編集部では復活が大ブーム！　まず今月号では『駄菓子のヒミツ』が復活しました。これからも『パワプロ6徹底解析』や『64DD発売直前レポート』が大復活の予定（ウソ）。個人的には猛虎打線や浦和レッズ、橋本真也選手などの復活を願う気持ちでいっぱいです。　（限定販売モノの復活は勘弁してほしい編集者）

お悩み相談

ニンテンドウパワーってやつ、全然わけわからなかったけど、この雑誌見てなんとなくわかったのでローソンに行ってみようかな～？　例：Fブロックが4、Bブロックが2のソフトと、Fブロックが3、Bブロックが2のソフト、Fブロックが1、Bブロックが2のソフト3本は1本のメモリカセットに入れられるってこと？（滋賀県　匿名希望　21歳）

SFメモリカセットにはFブロックが8、Bブロック入っています。匿名希望さんの例だと、Fブロックが4+3+1=8、Bブロックが2+2+2=6なので、Fブロックがギリギリですが、メニュー画面用のFブロック1が足りないので、2本しか書き込めないということです。　（ローソンマニアの編集者）

← 神奈川県　李遠ときや
こちらもゼルダ姫とリンク。ゆずさんとは対照的なタッチだけど、どちらもかわいく描けてるね。

← 埼玉県　モベルスーツマッツー
"鬼神の仮面"をかぶったリンク。お面をかぶってないときのリンクはかわいいけど、鬼神の仮面のリンクは怖いかも。

64DDでホームページとか作れるんでしょうか？　教えてちょーだいです。（東京都　ちーず　31歳）

無料でホームページ用スペースを利用できるyahoo!ジオシティーズなどがオススメです。http://www.geocities.co.jp/などを参照するとよいかと。（自分のホームページもひそかに公開中の編集者）

ソフトリリーススケジュールのゲームボーイのところの『牧場物語GB2』なんだけど、すでに発売されているいるハズなんですけどなんで？　アドバンス対応に作り直したの？　それとも間違い？（神奈川県　Harumi　21歳）

『牧場物語GB2』ではなくて、『牧場物語GB3　ボーイ・ミーツ・ガール』の間違いでした。読者の方々ならびにビクターインタラクティブソフトウェアの方にご迷惑をお掛けしたことをお詫び申し上げます。　（低姿勢な編集者）

↙ 北海道　成瀬　晶
『カード&バトル カードヒーロー』ではなく、"ドリフト&ダッシュ カートヒーロー"です。しかも、"門間　猿"。

っていうかニンテンドウパワーの書き換えは続くんですかね……？　継続希望。（熊本県　匿名希望　21歳）

8月からはみなさん待望の『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』、『不思議のダンジョン　風来のシレン』などの書き換えサービスが始まります。書き換えタイトル数も増えてきてるので全然大丈夫ですぞ！！
（ニンテンドウパワーソフトリスト担当者）

学校給食でよく出てきた冷凍みかんの美味な作り方教えて下さい。（千葉県　みかん星人　21歳）

思い立ったが吉日、とりあえず受験勉強を始めましょう。あなたにも得意な学科があるはずです。そして、大学の教育学部を受けましょう。あとは、簡単。キャンパスライフを楽しみながら教職過程をこなして、教育実習を乗り越えて晴れて先生になります。すると、不思議なことにあの美味な冷凍みかんがあなたのお手元に。あ、まちがえても給食がない学校に入ると食べられませんので、ご注意。もっと簡単な方法は、冷凍庫で凍らせればいいです。　（ゴウゴウガール）

7月号プレゼント 当選者発表

プレゼントの発送を楽しみにしていた読者のみなさん！　お待たせいたしました～。今月号からプレゼントの当選者を発表します。すぐ発送するので、もう少し待っててね。

1.実況パワフルプロ野球2000　大阪市　村井克成/鹿児島県　北国　功/福岡県　小野亮祐
2.ぬし釣り64～潮風にのって～　福岡県　古賀達昌/宮城県　舟山直道/島根県　野坂竜矢
3.ビックリマン2000　チャージングカードGB　愛知県　向中野輝男/福岡県　宮崎伸子/愛媛県　川手勇二
4.ミスタードリラー　東京都　吉江能亜/大阪府　上野勇太/長野県　田中宏明
5.カードヒーローバトラーキット　茨城県　大槻祐二/東京都　大川陽子/岐阜県　車戸聖矢/京都府　石田直人/新潟県　児玉和浩
6.ド解戦バンダナ　愛知県　加藤大貴/福島県　田中大輔/大分県　高橋美穂/千葉県　藤原祐介/神奈川県　佐々木真

← 山口県　アイコン
いつもポケモンのイラストを描いてくれてありがとー！　アイコンくんのいちばん好きなポケモンは何かな？

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　加藤克明
副編集長　宮川 隆
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　秋山 誠／堤 俊浩／中野岳人／渡邉 忍／藤原教弘／坂本達哉／渡辺千恵子
制作スタッフ　宮本大輔
制作協力　長嶋恒光／木川幸美／植松隆之／池田太郎／三浦有美子
名誉師範　田原誠司

ライティング
サカタカツミ　ゲームのハテナ　144
チョップ　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　26
行谷則敏　DDF　128
本田やよい　新作ゲームクロスレビュー　14
増田 厚　ポケモン金・銀64+放送局　147
もがみたかふみ　メダロット3　112／星のカービィ64　118
百渓 曜　実況パワフルプロ野球2000　90

デザイン
大西若葉　コロコロカービィ　52／風来のシレン2　54／サクラ大戦GB　68
CUE FACTORY　キューファクトリー　マリオテニス64　102
CORN FLAKES　林田貢司　真・女神転生デビルチルドレン　62／ロックマンX　66／テイルズ オブ ファンタジア　70／マジカルチェイス　76／メダロット3　112
diceKsaito　斉藤大助　2000年上半期TOP100ソフト　18
プリグラフィックス　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　26／カードヒーロー道場　86
ブルー　中村 治　ポケモン金・銀64+放送局　147／実況パワフルプロ野球2000　90
PROPELLER　プロペラアートワークス　攻略探偵団　118／ゲームのハテナ　144
マッハ55号　小西忠明　DDF　128
Leeway STUDIO　リーウェイスタジオ　岸本治恵　新作スクープ　82／おじゃる丸グッズ争奪バトル　126
ワンダーハーツプラネット　長田美保子　ポケモンスタジアム金銀　42／マリオストーリー　46

フォトグラフ
今井紀彰　マリオテニス64　108
スタジオアトム

イラストレーション
荒井清和　新作ゲームクロスレビュー　10
たなかじゅんこ　秘密結社　ゲボゲボ団　136
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ　144
姫野かげまる　ポケモン金・銀64+放送局　147

コミック
和六里ハル　ゴレムマイト・アフロ　150

制作進行　川合 昇／山本一正／藤田昇／伊藤美穂／中井優一
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
PP部　伊勢哲也／今村吉修／平野修策
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　Nintendo　任天堂株式会社

10月号は8月21日(月)発売
定価490円

© 2000 Nintendo.　Game by Intelligent systems.　© 2000 Nintendo / CAMELOT

8月25日から幕張メッセで開かれる、ニンテンドウスペースワールドを直前に控えた次号では、ニンテンドウ64やGBで発売される、期待のあんなタイトルやこんなタイトルの最新情報を大公開。11日に発売される増刊号に引き続き、『マリオストーリー』や『マリオテニス64』の攻略情報も掲載するぞ。発売が近づく『風来のシレン2』や、『ポケモンスタジアム金・銀』の続報、新連載となった攻略探偵団もますますパワーアップ。パワプロの新連載や、先取りスクープも目白押しだ!

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。
アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

ファミ通64+ 9月号のアンケートにお答えください

❶ ファミ通64+の9月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

❷ 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	ファミ通一族の陰謀・夏	24	バリバリ禁断の秘技
2	64+ MONTHLY DATA	25	攻略探偵団　星のカービィ64
3	新作ゲームクロスレビュー	26	攻略探偵団　ワリオランド3
4	特集　2000年上半期TOP100ソフト	27	おじゃる丸グッズ争奪バトル
5	夏休み大プレゼント	28	DDF
6	徹底解析　ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	29	全日本若林通信
7	新作スクープ　ポケモンスタジアム金銀	30	バカタール総合研究所
8	新作スクープ　マリオストーリー	31	秘密結社ゲボゲボ団
9	新作スクープ　コロコロカービィ	32	ゲエムバカ専門学校
10	新作スクープ　風来のシレン2	33	ゲームコロッセオ
11	新作スクープ　真・女神転生デビルチルドレン	34	真相クンと噂チャン
12	新作スクープ　ロックマンX サイバーミッション	35	新・名作伝説
13	新作スクープ　サクラ大戦GB	36	編集者対抗ページ争奪バトルロイヤル
14	新作スクープ　テイルズ オブ ファンタジア	37	ゲームのハテナ
15	新作スクープ　スターオーシャン　ブルースフィア	38	ポケモン金・銀64+放送局
16	新作スクープ　牧場物語GB3	39	ゴレムマイト・アフロ
17	新作スクープ　ソウルゲッター	40	IN STORE NOW
18	新作スクープ　マジカルチェイス	41	ニンテンドウパワーソフトリスト
19	新作スクープ　その他のソフト	42	あそぶのうみそ　すぎやまこういち
20	カードヒーロー道場	43	モノマニア2000
21	徹底解析　パワフルプロ野球2000	44	MONTHLY NEWS & TOPICS
22	徹底解析　マリオテニス64	45	From READERs
23	徹底解析　メダロット3	46	折込み付録　特製シール

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認
131

差出有効期限
平成14年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

154-8736

（受取人）
東京都世田谷区若林1-18-10
(株) エンターブレイン

ファミ通64＋編集部

ファミ通64+9月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
☎（　　）　ー		希望するプレゼント番号		
Eメールアドレス				

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　匿名希望

ファミ通64+ 9月号アンケート　エンピツで記入して下さい

①おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46

②つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46

③学年・職業
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

④購読している雑誌
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16

⑬お気に入りのゲーム

⑭期待の新作ゲーム

⑤インターネット
1 2 3 4 5

⑥ゲームの購入本数
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

⑦ニンテンドウパワーの書き換え
1 2 3 4

⑧本誌の購入理由
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12

⑨表紙について
1 2 3 4 5 6

⑩内容について
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14

⑪連載コミックについて
1 2 3 4 5 6
7

⑫ゲームボーイアドバンスについて
1 2 3 4 5

---

③学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

④あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

⑤あなたはインターネットをやったことがありますか?
(やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください)
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

⑥あなたがこの1年間に買ったニンテンドウ64、ゲームボーイのゲームは何本ですか?
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑦あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか?
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

⑧本誌を買おうと思った理由を教えてください(いくつでも)。
1.書店で見て 2.コンビニで見て 3.週刊ファミ通の広告を見て 4.知人に奨められて 5.表紙にひかれて 6.ゼルダの攻略が読みたかったから 7.パワプロの攻略が読みたかったから 8.ゲームの情報が詳しかったから 9.ゲーム以外の記事がおもしろかったから 10.誌面のデザインがきれいだったから 11.いつも買っているから 12.なんとなく

⑨表紙デザインについて教えてください。
1.ゲーム誌らしいすばらしいデザインだ 2.リニューアル前の64+誌よりもよくなった 3.可もなく不可もなく 4. リニューアル前の64+誌のほうがよかった 5.史上最悪のデザイン 6.その他

⑩本誌の内容について教えてください(いくつでも)。
1.ゲーム情報がくわしくていい 2.誌面が派手で興味をひく 3.記事の内容がわかりやすい 4.文字がよみやすい 5.攻略情報が役にたつ 6.ゲーム情報が少ない 7.誌面がゴチャゴチャして読みにくい 8.ほかのニンテンドウ64誌と区別がつかない 9.攻略記事の掘り下げかたが不満 10.ゲーム以外の記事が読みたい 11.以前のように攻略記事を別冊付録でつけてほしい 12.攻略記事は本誌にまとめてほしい 13.これからもシールをつけてほしい 14.シールがなくてもいいから値段を下げてほしい

⑪連載コミックについて教えてください(いくつでも)。
1.おもしろい 2.キャラクターがかわいい 3.設定がよい 4.アフロのシールが欲しい 5.アフロのゲームで遊びたい 6.つまらない 7.どこがいいのかわからない

⑫ゲームボーイアドバンスについて教えてください。
1.発売されたらすぐに買う 2.おもしろいソフトがあれば買う 3.安ければ買うかもしれない 4.興味はあるがゲームボーイカラーで十分 5.興味もないし、買う気もない

⑬これまでに発売されたニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DDのソフトでお気に入りのものを教えてください（3つまで）。

⑭これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DDのソフトで欲しいものを教えてください（3つまで）。

ご協力ありがとうございました。

ウェッビーを探せ！ 車が当たる!! キャンペーン

iモード公式ゲームサイト「ウェッビー」のコンテンツ番号を答えて、豪華景品を当てよう。

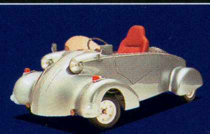
3→7→3→8の番号のうち、webbeeのコンテンツ番号をお答えください。正解者の中から抽選で合計5名様に豪華景品をプレゼント！
【応募方法】応募は、パソコンまたはブラウザフォンで。●〈インターネットから〉http://www.webbee.net/　〈iモードから〉URL入力→http://www.webbee.net/i/〈iモード以外のブラウザフォンから〉URL入力→http://www.webbee.net/m/ の応募フォームから答えとメールアドレス・氏名・年齢・性別を登録。●締切：2000年7月31日（月）●発表：当選者の発表はwebbeeホームページおよび当選者へのe-mailでのご連絡となります。●応募条件：日本国内にお住まいの方で現在普通免許証を取得しているとともに、車両保管場所を確保できる方に限らせていただきます。

※ご当選者が20歳未満の場合は保護者の同意書が必要です。※登録に関わる諸費用、税金、保険などの諸経費は、当選者ご本人の負担となります。※ご当選の権利の他人への譲渡・換金はできません。※賞品車両にオプション仕様・装備は含まれません。
お問い合わせ：ウェッビーを探せ！ キャンペーン事務局 TEL.03-3434-5355

クイズ　iMenu ▶ 3「メニューリスト」のコンテンツ番号 ▶ 7「エンターテイメント」のコンテンツ番号 ▶ 3「ゲーム」のコンテンツ番号 ▶ ?「webbee」のコンテンツ番号は?

A賞 ［1名］ 夢のミラクルカー！ 光岡自動車「ZERO1」

B賞 ［1名］ カスタムカーキット 光岡自動車「K-2」



C賞 ［3名］ i-MODE対応カーナビゲーション CN-DV 2520i XWD

※取り付け費用は、別途ご当選者負担となります。

webbee iモードゲーム第一弾
レースゲーム「ミラクルGP」
好評開催中!!

ミラクル GP

「森田将棋」
「メールドラマ 北へ。」も
好評配信中。

iモードゲーム期待の本格RPG
今夏登場予定!!

iモードゲームといえば
webbee ウェッビー
http://www.webbee.net/
HUDSON®

賞品協力及び提供：BUBU札幌・光岡自動車・松下通信工業　©2000 HUDSON SOFT ©2000 株式会社悠紀エンタープライズ ©森田和郎 ©HUDSON SOFT 1999/2000 ©RED 1999/2000

月刊ファミ通64+(プラス)【2000.09/7/21発売号】
ファミ通64+ ロクヨンプラス
●平成12年9月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第9号 通巻15号
●発行所 株式会社エンターブレイン ●発行人／編集人 浜村弘一
●〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 Tel.03-5433-7850(営業局)
Nintendo powered by ファミ通
特別定価 520円 本体495円
T1107863090526
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　雑誌 07863-09
©2000 ENTERBRAIN, INC.

ファミ通64+プラス
ロクヨン+プラス 2000.09

● 最終攻略『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』

●『パワプロ 2000 ポケット2』

●『マリオテニス64』

enterbrain